#277
PS3 • PS4 • XBOX 360 • XBOX ONE • Wii U • PC • iOS • ANDROID • PS VITA • 3DS • VR

POWER UNLIMITED

TERUGBLIK OP 2016
ALLE HOOGTE- EN DIEPTEPUNTEN

DEAD RISING 4
DOOIE BOEL

FINAL FANTASY XV
FANTASTISCHE ROADTRIP

THE LAST GUARDIAN
BUT NOT LEAST!

SUPER MARIO MAKER 3DS
EINDELOOS!

EXTRA SMAKELIJK KERSTNUMMER

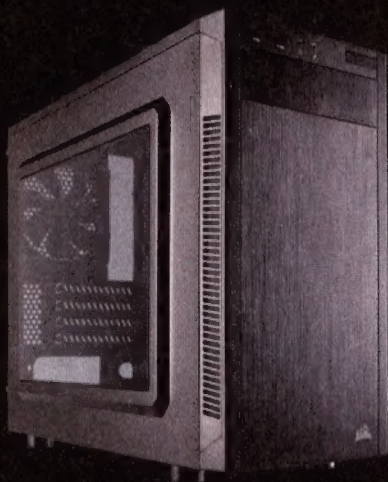
RESIDENT EVIL. biohazard

WWW.PU.NL
JAN 2017
BP € 4,95





PLUS: UNCHARTED 4 IS DE BESTE GAME VAN HET JAAR • DE NIEUWSTE PARELTJES UIT DE XBOX EN PLAYSTATION STORE • PLANET COASTER SPEEL JE OVER NEGEN JAAR NOG • DISHONORED 2 IS EEN MEESTERWERK • HOE NU VERDER MET CALL OF DUTY? • DE MONSTER HUNTER SERIE SLAAT EEN NIEUWE WEG IN • STEEP IS MEER DAN EEN SNOWBOARDGAME • HEERLIJK HERSENS KRAKEN MET SHADOW TACTICS • WAAROM HOUDEN WIJ NIET VAN YAKUZA? • DE MINST SLECHTE BIJSCHRIFTEN VAN 2016 • DE GENEZENDE WERKING VAN GAMES • VERMIST! GAMEPERSONAGES • MIITOPIA • EN NOG VEEL MEER...



4Launch Avenger serie

Maak kennis met de 4Launch Avenger serie van 4Launch, gaming PC's speciaal samengesteld en gebouwd door 4Launch, voor jou. Met de 4Launch Avenger serie hebben we een PC lijn ontworpen die betaalbaar maar toch krachtig is.

Deze PC's zijn uitgerust met een mid-end processor en een mid-end videokaart. Met deze componenten kun je je favoriete games lekker soepel spelen. Daarbij zet je dit systeem in een handomdraai in als multimedia PC.

vanaf €399,-

4Launch Intimidator NUC



Dit is de nieuwe 4Launch Intimidator NUC serie van 4Launch, een kleine PC met grote performance. Laat je dus niet afschrikken door het formaat! Deze compacte game PC is speciaal gebouwd voor de gamer die geen grote kast in zijn kamer wilt, maar wel games op hoog niveau speelt.

Game door middel van een krachtige Intel Iris Pro 580 videokaart en snel DDR4 geheugen. Daarnaast beschikt deze NUC ook over een snelle SSD die laadtijden tot een minimum beperkt. Zet dit systeem ook zonder probleem in als HTPC voor al je multimedia toepassingen.

€979,-

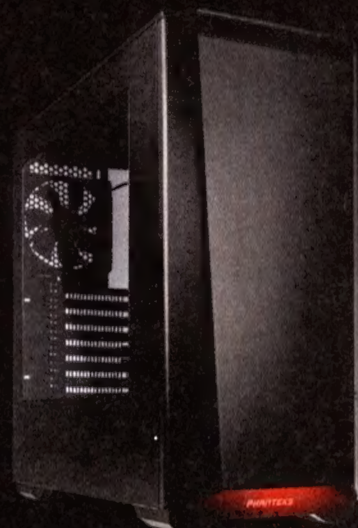
4Launch Intimidator serie

Dit is de 4Launch Intimidator serie van 4Launch, gaming PC's speciaal samengesteld en gebouwd door 4Launch, voor jou. Dankzij een snelle Intel Core i5 Quad-Core processor en de krachtige MSI GeForce GTX videokaart is het voor deze PC's geen probleem om te gamen op hoog niveau.

De 4Launch Intimidator serie is uitgerust met een snelle SSD om je laadtijden te beperken tot het minimum. Ook zet je dit systeem zonder probleem in voor al je multimedia toepassingen.

vanaf €999,-

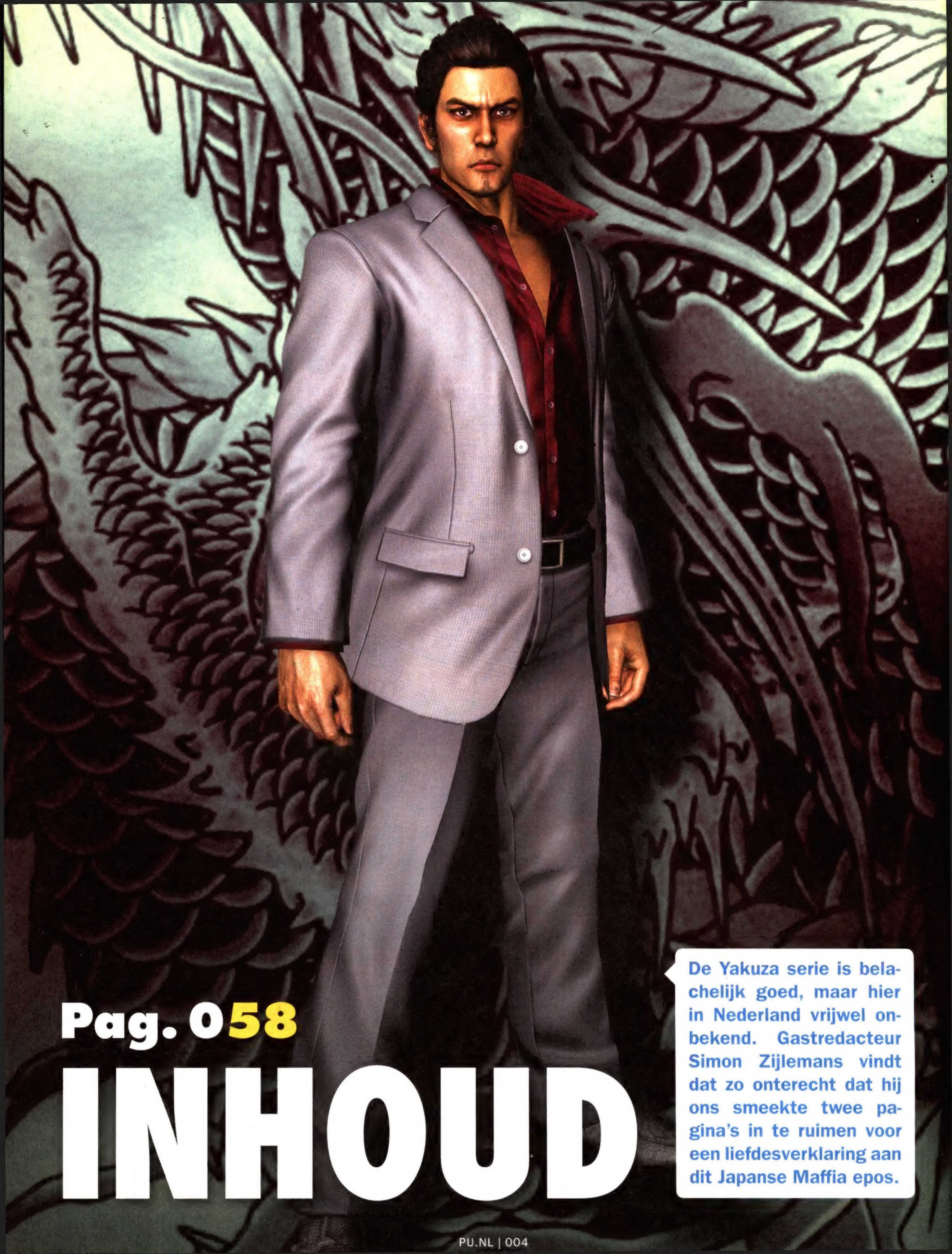
4Launch Destroyer serie



Dit is de 4Launch Destroyer serie van 4Launch, gaming PC's speciaal samengesteld en gebouwd door 4Launch, voor jou. Dit zijn de PC's voor jou als je geen compromissen sluit als het op gamen aankomt. De creme de la creme op alle gebieden met de snelste processoren en videokaarten. Gamen zonder lag en op het allerhoogste niveau.

Ook zware multimedia toepassingen zijn geen enkel probleem. Speel zonder moeite een game en stream dit gelijk op Youtube en Twitch. Ook zijn onze 4Launch Destroyers uitgerust met een snelle SSD om je laadtijden te beperken tot een minimum.

vanaf €1.599,-



Pag. 058

INHOUD

De Yakuza serie is belachelijk goed, maar hier in Nederland vrijwel onbekend. Gastredacteur Simon Zijlemans vindt dat zo onterecht dat hij ons smeekte twee pagina's in te ruimen voor een liefdesverklaring aan dit Japanse Maffia epos.


Pag. 024


Pag. 028


Pag. 032


Pag. 034


Pag. 046

COVERVIEW

PREVIEW

REVIEWS

SPECIAAL

VAST

LAAT JE HELE FAMILIE VR CHECKEN DEZE KERST! EN WEES LIEF VOOR ELKAAR, OOK OP XBOX LIVE / PSN / STEAM.



COLOFON
POWER UNLIMITED



UITGEVER *Michiel Verheijdt*
HOOFDREDACTEUR *Jan Meijroos*
EINDREDACTEUR *Ed Wiggemans*
REDACTIE *Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Florian Houtkamp, Jurjen Tiersma, Willem van der Meulen, Samuel Hubner Casado en Tjeerd Lindeboom*

REDACTIE-ADRES Power Unlimited • Richard Holkade 8 • 2033 PZ • Haarlem
INTERNET www.pu.nl
VORMGEVING *Johnny Rijbroek, Dennis van der Zanden*
ILLUSTRATIES *Jordi Peters*
ACCOUNTMANAGER
Aryaty Krancher • 023-5430000

ADVERTENTIES AANLEVEREN
Marco Verhoog
KLANTENSERVICE
Tel. 023-5364401
DRUK
Senefelder Misset Doetinchem

ABONNEMENTEN
Abonneren kan via de website
www.pu.nl
Power Unlimited verschijnt 12 maal per jaar. Een jaarabonnement kost met ingang van januari 2017 € 56,00.
Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden.
Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur. Het abonnement zal na de eerste (betalings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement voor onbepaalde duur en dan betaal je de reguliere abonnementsprijs, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement opzegt.

OVER OPZEGGEN:
Na de omzetting voor onbepaalde duur, kan op ieder moment, per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand, worden opgezegd.
Uw opzegging ontvangen wij bij voorkeur telefonisch. U kunt de Klantenservice bereiken via: **023-5364401**.

PRIVACY Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens in Den Haag door Reshift Digital, de verantwoordelijke voor je gegevens.
Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie. Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen. Jouw gegevens kunnen aan door ons zorgvuldig geselecteerde partijen ter beschikking worden gesteld. Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd om de aanbiedingen en/of informatie zoveel mogelijk op je interesses af te stemmen. Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarheidstelling van je gegevens aan derden. Ook kun je je eigen gegevens opvragen en verzoeken ze te corrigeren of te verwijderen.
Stuur hiertoe een kaartje aan:
Reshift Digital
t.a.v. Klantenservice,
Richard Holkade 8
2033 PZ Haarlem.
Tel. 023-5364401
Bereikbaar tussen 10.00 en 14.00 uur

DE REDACTIE

EINDEJAARS VERRASSINGEN



Op de drempel van 2017 is het dan toch gebeurd: de release van Final Fantasty XV en The Last Guardian! Of dit illustere duo ondanks jaren uitstel en moeizame ontwikkeling de hooggespannen verwachtingen inlost, lees je verderop in het blad, maar er is meer bijzonders aan de hand in de industrie. Want ook games met een 'normaal' ontwikkelingsproces kennen zo hun problemen. Zowel Watch Dogs 2, Dishonored 2, CoD: IW als Titanfall 2 kampen met tegenvallende verkopen. Is de gamer sequels beu? Neen. Uncharted 4, Pokémon Sun & Moon en FIFA 17 verkochten als een malle. Was het te druk dit najaar? Niet drukker dan voorgaande jaren. Zijn games te duur? Niet duurder dan anders maar... de gamer is wel oplettender geworden. Bij sommige releases was er binnen twee weken al een pricedrop, en daar kwam Black Friday nog eens overheen. En waarom zestig euro lappen als je weet dat er een (tijdelijke) korting aan zit te komen? Toch hoop ik dat gamers hun ongebreidelde enthousiasme behouden en bij de aanschaf van een nieuwe titel niet té berekenend worden, al was het maar omdat sommige games het gewoon verdienen om door een veel groter publiek te worden ervaren. Wil je weten welke dat allemaal zijn? Blader dan snel naar onze grote Eindejaarspecial! ● *Jan*



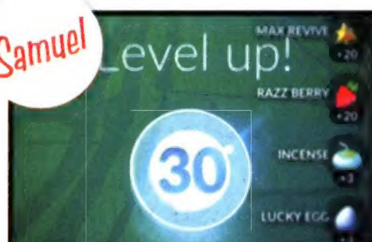
AT LAST!

IEMAND MOET HET DOEN

Zoals je op de pagina rechts kunt lezen, was er qua perstrips sprake van een soort stilte na de storm. Maar er is natuurlijk één redacteur die zijn KLM Gold Card nooit laat verstoffen. Voordat we überhaupt hadden overlegd wie er naar Londen zou mogen gaan voor de nieuwe Star Wars Battlefront DLC, had Jan al online ingecheckt en een stoel aan het raam gereserveerd.
"Tja, Star Wars, daar heeft natuurlijk niemand zin in op de PU-redactie, dus iemand moet het doen", sprak onze hoofdbaas opofferingsgezind...



Samuel



Bereikte deze maand...

... eindelijk level 30 in Pokémon GO! Ja, ik speel het nog. Ja, ik vermaak me er nog prima mee. En nee, ik ben nog geen verdomde Aerodactyl tegengekomen.

Florian



Mocht deze maand...

... eindelijk aan de slag met de review code van Final Fantasy XV! We hebben er tien jaar op moeten wachten en in dit nummer lees je dat de game het wachten waard is geweest.

Jan



At afgelopen maand...

... weer veel te veel pepernoten. Die krengen zijn bijna nog verslavender dan het versturen van facturen!

Ondertussen...

Schopte deze maand...

... tegen de gevestigde orde door al een week vóór Sinterklaas de kerstboom op te zetten. Gewoon, omdat ik zo van het sfeertje hou en schijt heb aan de maatschappij. Kinderen compleet van slag, maar dat zal mij ook worst zijn. Ik ben een rebel!



Jurjen

Was deze maand...

... dolblij met m'n game PC, want oh, wat heb ik genoten van Planet Coaster, Shadow Tactics en natuurlijk nog Battlefield en Overwatch! Die PS4 Pro komt er voorlopig echt nog niet.



Tjeerd

Ging deze maand...

... weer eens op zoek naar de grenzen van toelaatbare geekiness, en belandde met m'n broer en neefje in Marvel Universe Live; een live show met stunts, explosies en superhelden! \o/



Wouter

Graddus



Maakte deze maand...

... niets mee. Dus zet ik hier maar een foto neer van mezelf en een werkelijk picobello pizza.

Ed



Mocht deze maand...

... voor het eerst sinds 107 dagen weer hardlopen. Moet rustig alles weer opbouwen, maar jongens, wat heb ik 't gemist!

JJ



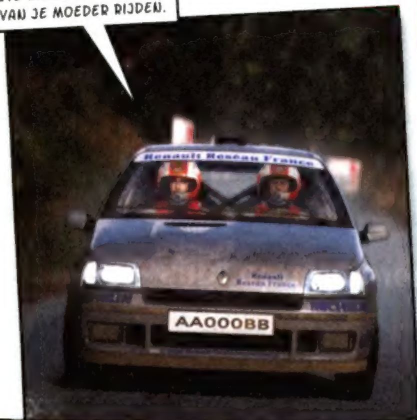
Haalde deze maand...

... eindelijk mijn honderdeneerste Magicarp op Pokémon Go binnen, zodat ik 'm kon evolven. Kan ik eindelijk weer normaal met m'n vriendin praten als we buiten lopen.

Wordt vervolgd...

DE MINST SLECHTE BIJSCHRIFTEN UIT 2016

Het was zo'n rustige maand op het gebied van tripjes en feestjes dat we van de gelegenheid gebruik maken om in het laatste nummer van dit jaar deze Redactiepagina in te ruimen voor een selectie van Eds minst slechte bijschriften uit 2016.























PUMMUNITY

De internetgekkies op PU.nl worden er gelukkig niet normaler op, dus gaan we lekker door met de PUmmunity; hét platform bij uitstek voor de internettende gamer die daadwerkelijk iets te melden heeft!

Random start

Een van de redenen waarom we zo zielsveel van het internet houden, is toch de complete willekeurigheid ervan, nietwaar? Alles kan er gebeuren (regel 34, ftw) en je moet te allen tijde ook alles verwachten. Zoals dit:


Maartey
Reageer
ik vind bananen lekker omdat ik er niet dood door ga.

CHECK!
PU.nl/DooddoorGames

Poets de bril, zie de truth

Over randomness gesproken; Death Stranding is tot nu toe ook redelijk onbegrijpelijk voor westerse breinen. Mooi zijn de trailers wel, dat is duidelijk, en de onderliggende boodschap is eveneens doorgekomen. Zo niet, dan volg je blijkbaar het Twitter-account van Guillermo del Toro niet en dan hebben we hieronder nog even een uitleg:


Noatak







CHECK!
PU.nl/FyouKonami





Dichterlijke vrijheid

We hadden afgelopen maand weer de fenomenale, extreem gulle Sinterklaasstream en dat was weer vijf uur lang lachen, gamen en prijzen weggeven geblazen. We hebben een heleboel gamers blij gemaakt, en in ruil daarvoor maakten zij ons ook blij. Bijvoorbeeld met on point gedichten zoals deze:


luke.vandenbrink.7
Reageer
Hier een tof gedicht voor alle gasten bij de pu!
Sinterklaas is weer int land.
Hij schud verheugd iedereen de hand.
Ook bij de pu vieren ze feest.
Als de goed heilig man is geweest.
Want games kado krijgen is altijd chill.
En Samuel wil niet toegevn dat hij stiekem bij de sint op schoot wil.
Ed blijft de ultieme eindbaas.
Ik wil kaas.

CHECK!
PU.nl/SintStream









ESPORTS UPDATE

Er is deze maand weer veel gebeurd; zo won ineens een andere Nederlandse Hearthstone speler dan Thijs een event, hadden we de wereldkampioenschappen Rocket League in Amsterdam, heeft PSV nu ook een FIFA-speler én onze beste LoL-speler Febiven switchte, met veel drama, van team.



• Ken jij **Louis 'Mitsuhide' Bremers** al? Deze **Hearthstone** speler heeft het Hearthstone toernooi gewonnen op Dreamhack en **won** daarmee **8000 dollar**, eerder won Louis al 7600 dollar bij de Europese kwalificatie voor WCA. Een Nederlands Hearthstone succesje was ook wel welkom, want meervoudig Europees kampioen Thijs zit effe in een dipje.

• **PSV** heeft na Ajax **nu ook een eSporter aangetrokken.** Eind oktober werd er een toernooi gehouden waar drie winnaars uit tevoorschijn kwamen, die werden daarna uitgebreid getest door de Eindhovense club met persoonlijkheidstests en gesprekken met de clubleiding. Uiteindelijk viel de keuze op de **27-jarige Romal Abdi,** die de eer voor PSV hoog moet houden.



• De **wereldkampioenschappen van Rocket League** waren **in Amsterdam!** Theater Amsterdam was het imposante toneel van dit kampioenschap en de kaarten waren vrijwel direct uitverkocht, dus het was volle bak. Het publiek was laaiend enthousiast en schreeuwde **winnaar Flipsid3 Tactics** naar een felbevochten overwinning tegen Mock-It Aces. De beste Nederlander was Jos 'ViolentPanda' van Meurs die tweede werd met Mock-it Aces..

• Een van de beste Nederlandse **League of Legends** spelers **Fabian 'Febiven' Diepstraten** heeft **Fnatic verlaten** voor zijn oude team H2K. Er gaan hardnekkige geruchten dat **onprofessioneel gedrag** de reden zou zijn voor de breuk. Fnatic had in 2016 een rampjaar en Febiven wordt gezien als de grootste oorzaak. Zijn spel was matig en hij zou zich meer met vrouwen dan met trainen bezig hebben gehouden. **Inmiddels zou Febiven zijn leven aan het beteren zijn.**



"Naast fitness doe ik nu ook kleine oefeningen als meditatie en dankbaarheid. Dat helpt me echt om positief te blijven, want al de kleine dingen die ik waardeer maken me blij. Ik heb ook veel zelfhulp boeken gelezen de laatste tijd."

twitter **Twitter @FebivenLoL**

League of Legends speler Fabian 'Febiven' Diepstraten werd de afgelopen maanden een wandelende meme door zijn diepzinnige tweets. Na zijn move van Fnatic naar H2K deed hij een boekje open over het geheim achter die omslag.

WAT STAAT ER DEZE MAAND OP DE AGENDA?

COUNTER-STRIKE: GO

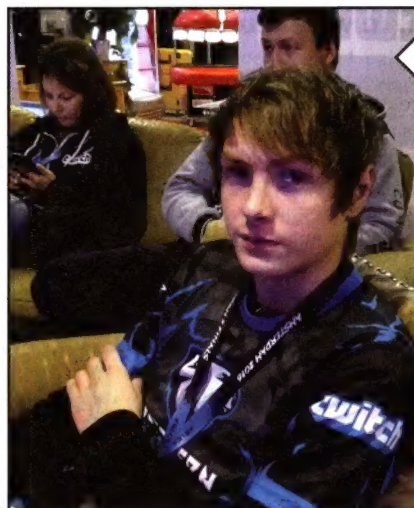
13-15 januari - Dreamhack Leipzig **$ 100.000**
22-29 januari - Eleague Major 2017 **$ 1.000.000**
De Eleague Major is het eerste gigantische Counter-Strike toernooi van 2017. Zestien teams nemen het tegen elkaar op voor een prijzenpot van een miljoen dollar (waarvan de helft naar de winnaar gaat).

DOTA 2

6-8 januari - ESL One Genting 2017 **$ 250.000**
20-22 januari - Dota Pit League Season 5 **$ 125.000**
Ook al zijn deze twee toernooien naar Dota 2 standaarden vrij klein, de beste teams komen er wel op af. De finalisten van The International 2016 (Wings Gaming en Digital Chaos) zijn er bijvoorbeeld bij.

STARCRAFT 2

12-15 januari - World Electronic Sport Games **$ 402.000**
Onze landgenoot Kevin 'Harstem' de Koning maakt kans op de een-na-hoogste prijzenpot aller tijden in Starcraft II. Fan favoriet Marc 'uThermal' Schlappi heeft zich niet gekwalificeerd.



"Dit is gewoon kut. Gisteren speelden we heel erg goed en we hadden hoge verwachtingen voor vandaag en dan gebeurt dit. Vorig seizoen derde en nu opnieuw. Hopelijk zit ik hier volgend seizoen weer en gaat het dan beter."

Nederlandse Rocket League speler Remco 'Remkoe' den Boer kwam dichtbij dit jaar, maar werd derde met z'n team Northern Gaming en zat er daarna effe helemaal doorheen.

Afgelopen maand waren de redacteuren opvallend braaf. Sinterklaas was in het land en de knapen hoopten natuurlijk op goedgevulde schoentjes.

Moet Wouter toch echt eerst eens geurvreters in zijn sneakers gaan proppen, willen Sint of Piet überhaupt bij zijn schoeisel in de buurt durven komen.

De Sint kwam toch langs op de redactie. Vlak voor het heerlijk avondje had de goedheiligman een Sint Stream georganiseerd van maar liefst vijf uur lang, met duizenden euro's aan pakjes.

Het was genoeg reden voor Nino en Jurjen B. om nog eens langs te komen als hulp-Sinterklazen. Beetje jammer dat die twee meteen aan de zak van de Sint begonnen te trekken, hopend op gratis games.

Nino hoefde zich overigens amper te verkleden. Hij moet nu zo hard werken dat zijn baard inmiddels meer grijstinten vertoont dan dat pseudo-literaire broddelwerkje 50 Shades of Grey.

Sinternino was zijn streken nog niet verleerd. Op de vraag van Tjeerd of de Sint nog een beetje met zijn zak had gespeeld, antwoordde de goedheiligman: 'Jouw moeder heeft vannacht nog met mijn zak gespeeld, kleine jongen.'

Het was hartverwarmend om beide heren weer te zien. Letterlijk, want de verwarming was voor de gelegenheid nóg een paar graadjes hoger gezet en het was genieten om ze onder de hete studiolampen in hun dikke Sinterklaaskleding weg te zien smelten.

We zijn helemaal niet haatdragend als iemand ons nest verlaat, hoor. We hebben ze zelfs nog een pakje nagestuurd.

Alleen niet schrikken als je een afgehakt paardenhoofd bij de weg ziet staan als je langs hun huis fietst.

Over zakken en baarden gesproken; Wouter zat de laatste maanden een beetje in zak en as, maar huppelt inmiddels weer met een lege zak rond. »

OPUNIE



COMMENTAAR JAN

twitter.com/janmeijroos

PU-SPECIALS ZIJN EEN SCHOT IN DE ROOS

Dat het medium print wereldwijd al jaren onder druk staat, is geen nieuws. Ook de rol van PU is een andere dan die van tien jaar geleden. Toch maken we al een tijdje meer print dan ooit bij Power Unlimited!



Mensen, met name jongeren, lezen steeds minder. Zonde, maar so be it. Toch maken we meer print bij PU dan we de afgelopen 23 jaar hebben gedaan, en wel in de vorm van onze specials die gaan als een banaan! Ergens wel logisch omdat ze heel specifiek bepaalde interesses targetten.

Ik ben dan ook best wel trots dat we wederom een zeer complete FIFA 17 gids in de winkels hebben gelegd, daarvoor met Pokémon GO zelfs uitverkocht raakten en voor dit najaar met de ultieme Geek Gift Guide én een verse Star Wars special op de proppen zijn gekomen. Die Geek Gift Guide is precies dat: een overzicht van al het fraais op gebied van films, series, games en gadgets, mocht je nog iets gemist hebben.

De Star Wars Special staat natuurlijk in het teken van Rogue One - A Star Wars Story, maar je leest ook alles over de nieuwe DLC van Star Wars: Battlefront en de speciale VR-content voor de shooter van DICE.



Dus als je nog een last minute kerstcadeautje moet scoren, weet je wat je moet halen!



LATEN WIJ ALLEN 2017 TROTSEREN MET OPGEHEVEN HOOFD, LIEFDE EN LEVENSLUST.

TIEN DINGEN DIE VAN 2017 EEN TOPJAAR GAAN MAKEN

Nu het bijna 2017 is, kunnen we lekker optimistisch vooruitkijken, wetende dat de helft nooit bewaarheid zal worden. Maar hé, ik ben van het halfvolle glas, en dus dagdroom ik graag. Daarom tien dingen die ik echt heul, heul, heul graag in 2017 zie gebeuren. In willekeurige volgorde.

door: **JJ**
twitter.com/GKJJ

1: Zelda: Breath of the Wild komt inderdaad uit in 2017 en blijkt de gehoopte Gold Award-waardige game. En om het feest compleet te maken gooit Nintendo ook nog een nieuwe Mario Kart in de mix.

2: Rockstar doet de wereld weer verbaasd staan met de nieuwe Red Dead Redemption (zie screen).



3: Sledgehammer zet Call of Duty weer met de voetjes op de grond.

4: Het jaartje afwezigheid heeft Assassin's Creed (Egypte) duidelijk goed gedaan.

5: We krijgen eind 2107 eindelijk VR-games die niet gimmicky zijn.

6: The Witcher creator CD Project Red komt met een verrassende RPG. Een ijzersterke Mass Effect: Andromeda en de aankondiging van een nieuwe Dragon Age zorgt verder voor een knallend jaar voor RPG-liefhebbers.

7: Bethesda kondigt opvolger The Elder Scrolls V: Skyrim aan en 2K/Gearbox de nieuwe Borderlands. Het feest wordt helemaal compleet als Naughty Dog op de Sony persconferentie Last of Us 2 showt.

8: De Switch en de Scorpio bezorgen ons nieuwe spelervaringen (grafisch en qua gameplay). Met de PS4 Pro, Xbox Scorpio en de Nintendo Switch valt er eindelijk weer echt wat te kiezen.

9: Elke game is ook zonder Day One patch meteen goed en werkt feilloos.

10: Als niemand het meer verwacht en de hoop is opgegeven, komt Valve opeens met de heilige graal: Half-Life 3! (Hé, ik zei toch dat ik graag dagdroom...).





We zijn niet zo van de ongewenste reclame, maar deze verpakking van de Japanse 'Bol.com' is wel erg stoer..



COMMENTAAR JURJEN

twitter.com/jurjenT

DE SCHATKAMER VAN NINTENDO

Op 11 november verscheen de NES Classic Mini, een kleine uitvoering van de goeie ouwe NES met daarop dertig games, waaronder de allereerste delen in series als Donkey Kong, Super Mario Bros., Metroid en Zelda.

De lancering verliep precies als verwacht. Al op dag één was het zestig euro kostende apparaatje al overal uitverkocht. eBay prijzen liepen op tot boven de € 250. Winkeliers verklaarden wanhopig dat ze ook niet wisten wanneer de volgende levering kwam.




Het is Geralt, met een T. hoor

We zagen het ook al bij Pokémon Go. Mensen verlangen terug naar de games die ze in hun jeugd speelden. Ze willen die leuke, ongecompliceerde tijden wel weer eens opnieuw beleven. En dat mag best wat kosten.

Nintendo kan dan wel druk bezig zijn met het ontwikkelen van steeds weer nieuwe games; ondertussen zitten ze bovenop een schatkamer vol oude spellen waar ze ook nog flink aan kunnen verdienen. De lancering van de NES Classic geeft aan dat ze dit beseffen, en het succes van die lancering betekent dat ze het hier vast niet bij laten.

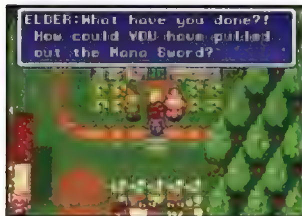
Ik verwacht 'm in 2019: de NES Classic 2. Met Ducktales 1 & 2, Super Mario 2, Tetris, Mother en Blaster Master, bijvoorbeeld.

Of beter, en logischer nog: de SNES Classic. Met Super Mario World, Super Metroid, Donkey Kong Country (links), Castlevania IV, Super Probotector en Secret of Mana (rechts).

Ook leuk: een Game Boy Classic! Kun je lekker overal weer aan de slag met Super Mario Land 1 & 2, Tetris, Pokémon Red & Blue en Zelda: Link's Awakening.

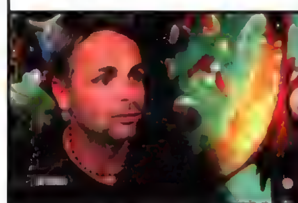
Van bovengenoemde voorbeelden heb ik het liefst de SNES Classic. Al geeft zo'n extra systeem, hoe klein ook, wel weer extra rommel onder de tv. En die controllersnoertjes zijn zo kort dat ik mijn stoel helemaal naar voren moet duwen. Mmm... weet je wat, Nintendo? Maak voor de Switch even een abonnementendienst á la Spotify en Netflix. Met tientallen NES- en SNES-klassiekers. Ook te downloaden, zodat ik ze 'on the go' kan spelen.

Of anders een PlayStation Plus-achtig abonnement, met elke maand een stuk of vijf games uit de schatkamer van NES en SNES, en misschien nog eentje voor N64, GameCube, Wii of Wii U.



Met een beetje mazzel wordt de Switch niet alleen een hybride van console en handheld, maar ook van Nintendo's verleden en toekomst.

> **"Je kan niet leven met zo'n voortdurende dreiging."**


Rayman en Beyond Good & Evil bedenker Michel Ancel stelt dat de potentiële overname van Ubisoft door Vivendi het creatieve proces onderhuids negatief beïnvloedt



COMMENTAAR WOUTER

twitter.com/WouterBrugge

VERHAAL VERKOOPT NIET

Zoals JJ verderop al kundig uitlegt, is menig Triple A game dit najaar flink de Sjaak dankzij crappy verkopen. Tragisch voor de industrie, maar het échte slachtoffer zou weleens 'het narratief' kunnen zijn...

Alle games die slecht verkochten dit najaar lijken op het eerste gezicht weinig met elkaar gemeen te hebben, behalve dan dat het allemaal sequels zijn. Sure, Titanfall 2 en Infinite Warfare zijn beide scifi shooters, maar Dishonored is dan weer een stealth steampunk titel en Mafia III een freeroamer crimeverhaal. Watch Dogs 2 heeft ook een een stad waarin je vrij bent om te bewegen als speelwereld, maar is qua stijl en setting lichtjaren verwijderd van de andere games.




Niet eerlijk! We hebben niet eens zulke grote bureaus op de redactie

Dus welke conclusies moeten er getrokken worden door de analisten en andere zakenmannetjes van EA, Ubi, Bethesda en Activision? Wat voor aannames en strategieën zullen het resultaat zijn van deze dikke dip en wat voor gevolgen zal dit hebben voor toekomstige games?

De meest positieve uitkomst zou zijn dat uitgevers meer originele IP's gaan maken omdat sequels blijkbaar geen garantie meer zijn voor succes. Maar dat is om eerlijk te zijn extreem wishful thinking.

Als ik effe wat negatiever ga denken dan is er één element dat al deze games met elkaar verbindt: een meer dan aardig verhaal waar duidelijk flink wat energie in is gestoken. In het geval van Watch Dogs 2 en Titanfall 2 (zie screen) is er zelfs overduidelijk veel meer resources in dit onderdeel gestopt omdat het een duidelijk focuspunt van verbetering was door de lessen die geleerd waren van de voorgangers. Mafia III en Dishonored zijn beide extreem verhaalgedreven en ook Infinite Warfare heeft een flinke campaign.



Als ik mezelf zou verplaatsen in een Armani pak, alle creatieve gedachten los zou laten en puur pragmatisch zou denken, dan zou ik zeggen: okay, die focus op verhaal en esthetische waarden, heeft ons geen aars opgeleverd. Dus de volgende keer doen we daar gewoon minder ons best op, of brengen we wel een multiplayer in plaats van een singleplayer game uit.

Zou ik echt kut vinden, want die vette missie in die enorme fabriek van Titanfall 2, de sterke cutscenes van Mafia III en die uitgebreide campaign van Infinite Warfare, dat zijn wat mij betreft juist stappen in de goede richting!

Power Spy

- Zijn fanatieke daten heeft hem namelijk een baard én een potentiële vriendin opgeleverd.
- Wat het een met het andere te maken heeft, daar is de Powerspy nog niet helemaal over uit.
- Door die enorme baard is er een stuk minder gezicht van de Groninger te zien en daardoor kan de meid zich meer focussen op Wouters karakter.
- Maar of dat nou een voor- of nadeel is, daar is de Powerspy ook nog niet helemaal uit.
- Wèl maakt hij zich grote zorgen over het aantal gamepersonages die Wouter nu een make over moet geven.
- Florian had er jaren op gewacht: Final Fantasy is eindelijk uit. En dat heeft zijn vriendin geweten, die heeft 'm sindsdien niet meer gezien.
- De enige manier waarop ze Florian nu nog kan zien, is in haar... tja, fantasie.
- Hopelijk voor haar zijn die andere jankende androgyne dwazen uit de game daar dan niet bij.
- We zagen deze maand ook een nieuwe trailer van Death Stranding, het nieuwe project van Hideo Kojima, waarin acteur Mads Mikkelsen schittert als bad guy.
- Dit evil personage laat in de trailer een legertje ondoden uit aan lijnen van zwarte spaghetti.
- Hopelijk heeft ie wel poepzakjes meegenomen, want die ondoden kunnen schijten als een kudde verkouden anussen.
- Kojima staat wel bekend om zijn bizarre creaties met dubbele boodschap, maar wat we moeten maken van dooie vissen, baby's, poppen, zwarte drab, spaghetti en ondoden, daar is de Powerspy nog niet helemaal uit.
- Misschien heeft Kojimá vroeger als kind in een heel slecht Italiaans restaurant een voedselvergiftiging opgelopen en probeert ie ons daarvoor te waarschuwen.

Power Spy

● Wouter kwam deze maand verbijsterd op de redactie: hij had zijn nieuwe fiets geparkeerd, precies náást zijn oude (drie maanden geleden gestolen!) fiets. Hij was er ondersteboven van.

● Het 'bizarre' was volgens Wouter, dat zijn oude fiets nog gewoon op slot stond met het originele slot.

● Wat is de kans dat zijn gestolen fiets precies dáár, op zijn vaste plekje, staat en het originele slot er nog op zit?

● Nou, best groot als de fiets in kwestie eigenlijk helemaal nooit gestolen was; een mogelijkheid die Wouter ook begon te dagen toen dat voorzichtig werd geopperd.

● De Powerspy snapt ineens stukken beter waarom Wouter alweer met zijn derde playthrough van Dragon Age: Inquisition bezig is: die game is zo lang dat hij het plot alweer vergeten is zodra hij hem heeft uitgespeeld.

● The Last of Us 2 is aangekondigd met een trailer die suggereert dat we dit deel volledig met Ellie kunnen spelen. In de trailer pakt de badass chick, nadat ze een huis vol Fireflies af heeft geslacht, de gitaar er effe bij.

● De game zal dus wel weer de gevoelige snaar proberen te raken.

● Joel duikt ook op in de trailer, maar niet iedereen is ervan overtuigd dat de ouwe brombeer ook daadwerkelijk leeft in deel 2.

● Mocht ie dood zijn, zou de Powerspy het een gemiste kans vinden. Die ziet wel brood in een tweede deel waarin het duo naar Mexico gaat om een Mariachi band te vormen.

● In Rusland werd deze maand door een aantal parlementsleden geschreeuwd om FIFA 17 in de ban te doen, vanwege zogenaamde homopropaganda.

● Ze willen dat EA de leeftijdsrating omhoog brengt naar 18+, óf de regenboogitems uit de game haalt die recentelijk zijn toegevoegd. Volgens de politici is dat namelijk in strijd met de wet. »

OPUNIE



COMMENTAAR JURJEN

twitter.com/jurjenT

SUPER MARIO RUN: DAPPER OF DOM?

Op moment van schrijven heb ik 'm helaas nog niet kunnen spelen. Maar op het moment dat jij dit leest, kun je 'm gewoon gratis downloaden: Super Mario Run, Mario's eerste game op mobiele telefoons. En eigenlijk ook Nintendo's eerste échte mobile game.

Uiteraard verscheen eerder al Miitomo, maar dat mag nauwelijks een game heten. En nee, Pokémon Go is geen game van Nintendo maar van The Pokémon Company, ontwikkeld door Niantic.

Het is nogal een dappere zet van Nintendo om meteen met Mario te komen. En daar gelijk maar effe een prijskaartje van tien euro (dat moet je betalen voor toegang tot de volledige game, na het downloaden van het demo-achtige begin) aan te hangen. Misschien niet duur voor een Mario game, maar erg duur voor een mobile game.



Gaat het mobieltjespubliek, dat gratis of erg goedkoop gewend is, desondanks massaal overstag?

Nintendo directeur Kimishima verwijst naar Pokémon Go als de verwachtingen van Super Mario Run ter sprake komen, maar dat lijkt me toch wat te optimistisch. Want in die game hoef je geen geld te steken voor de (vrijwel) volledige ervaring. En in tegenstelling tot de innovatieve insteek van Pokémon Go vind ik Super Mario Run in filmpjes maar zwakjes overkomen. Een soort Rayman Jungle Run, maar dan met Mario. Hopelijk kan ik je volgende maand vertellen dat Super Mario Run toch veel meer te bieden heeft.

Maar stél: de reviews zijn niet bijster enthousiast en de verkopen vallen tegen. Dan zal Nintendo, tijdens de Apple presentatie nog binnengehaald als de nieuwe Messias op de mobile markt, toch aardig gezichtsverlies lijden. En dat geldt dan ook voor Mario, de grootste troef die Nintendo in handen heeft om het mobieltjespubliek voor zich te winnen. Want wat met Mario niet lukt, zal ook niet snel met Animal Crossing of Fire Emblem lukken. Was het dan niet beter geweest om met een minder bekende franchise te beginnen?

Inmiddels weet jij het al, maar ik ben echt razend benieuwd of Super Mario Run een dappere of domme zet van Nintendo zal blijken.





Echt Evil is dit fluffy Resident Evil wapen niet, maar toch

DJ'S MIXEN SOUNDTRACK DISHONORED 2

Vijf Nederlandse DJ's, Digital Punk (Rene de Bruijn), DJ Zany (Raoul van Grinsven), Vato Gonzalez (Björn Franken), Trap-producer BLOQSHOT en Jordy Dazz hebben een eigen EDM-interpretatie van de muziek van Dishonored 2 gemaakt. Jan stelde vier van hen een paar vraagjes.

door **Jan**
twitter.com/janmeijroos

Jan: Met welk idee zijn jullie aan de slag gegaan voor de remix van DH2? Welke sfeer had je voor ogen?

Rene: Toen ik de melodie van 'the Main Theme song' van DH2 hoorde, wist ik gelijk dat ik die vet naar een hardstyle melodie kon vertalen. Daarnaast wilde ik heel graag het origineel verwerken in mijn remix. Dat is gelukt. De duistere sfeer van de game valt precies samen met mijn style.

Jordy: Ik wilde hoe dan ook de originele vibe van de soundtrack waarborgen. De kunst was om de sfeer te vangen en om te buigen naar iets wat bij mijn sound past. Ik heb bijvoorbeeld de drums van het origineel bewerkt en verweven in mijn eigen gecreëerde beats, en heb getracht het originele stuk muziek zoveel mogelijk intact te laten in de break.



Raoul: Toen ik de track Darkness hoorde, flitste mijn versie al in mijn hoofd voorbij, dus vlug naar het schetsbord en neerzetten dat nummer. De sfeer past perfect in het straatje van de game. Na het toevoegen van de vocals was de track compleet.



Vato: Het was nogal een strijd. Van de drie muziekstukken die we in losse onderdelen kregen, was er maar één waar voor mij een herkenbaar stukje in zat. Helaas was dat in een driekwartsmaat, of beter gezegd een wals. Nu is bijna alle muziek in de clubs een vierkwartsmaat, dus was het nogal een goocheltruc om een vrij duistere en depressieve ambient wals om te zetten naar iets wat energie geeft om twee uur 's nachts. Ik wilde er geen 'luistermuziek' van maken, maar iets dat zoveel bass heeft dat mensen in de club een uitdrukking krijgen alsof ze nét een hap uit een citroen nemen.

Jan: Emily of Corvo? En dan lethal of non-lethal?

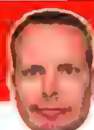
Rene: Corvo! Ik hou van rechttoe, rechtaan rammen. Corvo is daar de aangewezen persoon voor. Die stem van hem is trouwens ook echt gruwelijk vet. De meeste vijanden verdienen het niet om te blijven leven, dus gas erop!

Jordy: Emily. Omdat het een chick is, ha, ha. Ik speel zowel lethal als non-lethal. De balans tussen de spanning van het sluipen en er vol ingaan, is voor mij een toffe manier om de game optimaal te ervaren.

Raoul: Corvo. Omdat ie zo'n bruut masker heeft! Ik probeer zo non-lethal mogelijk te spelen, maar dat is bijna niet te doen!

Vato: Corvo. Hij is gewoon badass. Soms vorm je tijdens een game een bepaalde band met de protagonist en snak je na de game naar meer avonturen samen. En dan lethal natuurlijk! Het leukste van Dishonored is dat je een heel level kan uitroeien zonder dat de laatste guard ook maar 't flauwste benul heeft dat de rest van zijn team al lang en breed aan het lunchen is op de eeuwige jachtvelden!

Alle remixen zijn te beluisteren op de officiële soundcloud kanalen van de DJ's.
Digital Punk: https://soundcloud.com/djdigitalpunk
DJ Zany: https://soundcloud.com/djzany
BLOQSHOT: https://soundcloud.com/bloqshot
Jordy Dazz: https://soundcloud.com/jordydazz
Vato Gonzalez: https://soundcloud.com/vatogonzalez



twitter.com/GKJJ

TRIPLE A SLAGVELD

Het najaar van 2016 gaat de publishers nog lang heugen. Waar normaliter in oktober en november de grote commerciële klappers worden gemaakt, sneuvelde nu de ene na de andere grote naam.



Natuurlijk hebben bepaalde grote games wel eerder beneden verwachting gepresteerd, maar nog nooit zagen we zoveel Triple A producties zo zwaar tegenvallen.

Mafia III (screen onder) maakte de hooggespannen verwachtingen niet waar, Infinite Warfare verkocht in de eerste weken de helft minder dan Black Ops III, Watch Dogs 2 (boven) deed het zelfs tachtig procent minder dan z'n voorganger, Titanfall 2 deed 't niet veel beter met driekwart achteruitgang en Dishonored 2 verkocht veertig procent minder. Een waar slagveld.

Maar waarom kopen gamers opeens de traditionele blockbusters niet meer? Een eenduidige oorzaak heb ik nog niet gevonden. De reviews waren het niet, want vrijwel alle genoemde games haalden (ruime) voldoendes, en ook qua PR is er genoeg gedaan. Community haat dan? Nee. Waar CoD: IW inderdaad zeer slechte feedback kreeg, was dat bij bijvoorbeeld Titanfall 2, Watch Dogs 2 en Dishonored 2 helemaal niet het geval. Afgestraft op een matige voorganger? Nope. Waar Watch Dogs 2 mogelijk last had van het teleurstellende eerste deel, waren Dishonored en Mafia 2 voor veel gamers juist een buitengewoon plezierige spelervaring. En Black Ops III was volgens de algemene consensus ook een verbetering ten opzichte van voorgangers Ghosts en Advanced Warfare. Dus roept u maar...

> "Ik weet zeker dat er ooit iemand een GTA maakt zonder wapens."



Dat wordt dan in ieder geval niet Rockstar, meneer Tommy Francois van Ubisoft

Wie zeker wat riepen, waren de publishers zelf. En daar hebben we meteen de enige conclusie die we wél kunnen trekken over dit najaar: hoe meer druk er op een partij staat na een matige release, des te vreemder ze gaan lullen.

Neem EA, dat in hun onmetelijke wijsheid Titanfall 2 een week na Battlefield 1 en een week voor Infinite Warfare liet uitkomen. Om daarna zonder enige schaamte te roepen dat de matige verkoop van de game niks, maar dan ook niks te maken had met de launchdate. En alsof dat al niet onzinnig genoeg was, gaven ze kort daarna aan dat verkoopresultaten in de eerste week niet het succes van de game bepaalde. Ubisoft meldde dat ook bij Watch Dogs 2, maar bewijs voor die aanname, ho maar. Terwijl eerdere voorbeelden juist ondubbelzinnig aantonen dat de verkoop in de eerste week weldegelijk (erg) belangrijk is voor een game.

Trouwens EA, als je de boel positief wil spinnen, spreek die tactiek dan wel eerst door met je developer. Want Respawn meldde de dezelfde dag nog dat ze niet zeker wisten of ze nog wel met een derde deel zouden komen.

Dat gamers echt nog wel bereid zijn om de portemonnee te trekken, tonen de successen van bijvoorbeeld Battlefield 1 en FIFA 17 wel aan, dus het zal toch ook te maken hebben met de games zelf. Op de een of andere manier overtuigen sommige Triple A spellen de gamer niet meer en kan ook het grootste PR-offensief de boel niet redden. Misschien is er in het verleden iets te vaak gelogen en bedrogen...





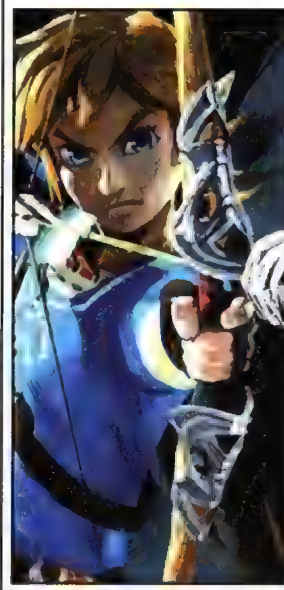
NIEUWE ZELDA GEEN LAUNCH-GAME NINTENDO SWITCH

Lang heeft de Glazen Bol het zelf niet willen geloven, maar er is geen ontkennen meer aan: The Legend of Zelda: Breath of the Wild wordt geen launchgame voor de Nintendo Switch.

Dat er tot nu toe nog steeds geen releasedatum is vrijgegeven gaf al te denken, maar nu Engelse retailers data in juni communiceren, lijkt het doek voor de nieuwe Zelda als launchgame gevallen.

Vooropgesteld: een game moet je niet rushen en een nieuwe Zelda al helemaal niet. Het kroonjuweel van Nintendo moet van superieure kwaliteit zijn en aangezien de makers nu voor een open-wereld kiezen, is het niet onlogisch dat men meer tijd nodig heeft.

Mijn bolleke verwacht in maart genoeg launchgames voor de Switch - sowieso een nieuwe Super Mario - maar de nieuwe Zelda zal daar dus niet bijzitten.



Power Spy

- We wisten natuurlijk al dat er een steekje los zit bij die Russen, maar als het ze lukt, heeft de Powerspy nog wel een suggestie: haal dan meteen Pepe uit de game, da's zo'n grote lul, dat kan je kinderen écht niet laten zien.
- Fable 4 zou bij Microsoft gepitched zijn als donkerder, meer volwassen. Microsoft zag dat echter niet zitten.
- Nee, met Halo, Gears of War en Dead Rising geven ze inderdaad aan het niet zo te hebben op volwassen games.
- Peter Molyneux liet in ieder geval weten wel wat voor Fable 4 in deze vorm te voelen. Hij zou direct aan boord komen voor een dergelijk project.
- Als dat gebeurt, weten we in ieder geval zeker dat die game zijn beloftes niet gaat waarmaken.
- The Last Guardian is na vele omzwervingen daadwerkelijk deze maand uitgekomen, de game was bijna tien jaar in de maak en was oorspronkelijk bedoeld als PlayStation 3 game.
- Het gevolg is dat de game zich ook laat besturen als een game van tien jaar geleden.
- Vandaar dat Ed er helemaal geen moeite mee had. 2006 was ongeveer het laatste jaar dat hij nog games speelde.
- 'Ik heb daar vandaag de dag simpelweg geen tijd meer voor', mompelde onze bejaarde eindbaas.
- De Powerspy snapt dat vier keer per dag je luier moeten verschonen niet echt bevorderlijk is voor je highscore.
- Al met al is de Powerspy best wel blij dat The Last Guardian uit is en Trico, het fabeldier uit de game, verwarmt ook de hartjes van de PU-redacteuren.
- Of is dat toch de redactie verwarming die tegenwoordig standaard op 25 graden Celsius staat?
- Tja, ouwe mensen hebben het altijd koud en Ed zit het dichtst bij de thermostaat...

RESIDENT EVIL

"Dit artikel mag géén lofzang over Resident Evil 6 worden, Sam", schreef Jan nadrukkelijk in een mail aan onze Spanjaard. "Gebruik de coverview over Resident Evil 7 dus niet om wéér in de verdediging te schieten over jouw positieve meningen omtrent deel 6." Gelukkig weet Resident Evil 7: Biohazard dusdanig veel fijne emoties los te wrikken bij Samuel dat ie het ook écht voornamelijk over díe game wil hebben!

7: BIOHAZARD

Verandering. De meeste mensen houden er niet zo van. Toch is verandering vaak een noodzakelijk kwaad om te overleven, en er zijn maar weinig game-franchises die dat zo duidelijk hebben aangetoond als Resident Evil. Het is een serie die zich namelijk al eerder drastisch opnieuw heeft uitgevonden. Kan het dat met Resident Evil 7: Biohazard wéér doen? »

Samuel **HAKT WEER MET Z'N EVIL BIJLTJE**

Steven Avery is veroordeeld voor een moord die hij vrijwel zeker niet gepleegd heeft, en op Netflix is daar een serie over gemaakt. Vermoedelijk is die gast dus onschuldig, maar toch heeft iedereen 't over die 'serie moordenaar'...

Wie naar de Resident Evil games kijkt, kan de serie eigenlijk in twee categorieën verdelen. Zo heb je de klassieke survival-horror Resi's, die meteen te herkennen zijn aan de vaste camerahoeken, ammunitieschaarste en de zogenaamde 'tankbesturing'. De eerste drie delen in de serie (vier als je Code Veronica meetelt) volgen dit sjabloon, waarbij de nadruk meer ligt op spanning en sfeer dan op keiharde actie.

"Een game die zowel survival als horror weer in de franchise injecteert."

Dat veranderde in 2005 toen het revolutionaire Resident Evil 4 (een van de beste games óóit gemaakt) de camera vlak achter de avatar plaatste, wat vrijgeviger met ammunitie begon te strooien en Hollywood-achtige set pieces mogelijk maakte dankzij innovaties als QTE's. Resident Evil 4, 5 en 6 hadden nog altijd genoeg klassieke Resi-conventies, zoals grotesk gemuteerde bazen, onnodig gecompliceerde verhaallijnen en omslachtige omgevingspuzzels, maar Capcom had in die periode wel duidelijk gekozen om het survival gedeelte van de franchise te vervangen door onvervalste power fantasy.



weetje • weetje

De hoofdrol wordt vertolkt door een nieuwkomer: Ethan. Hij is op zoek naar zijn vermiste echtgenote en stuit daarbij op het vervallen landhuis van de familie Baker.

weetje • weetje

De game speelt zich af in de Amerikaanse staat Louisiana, vier jaar na de gebeurtenissen van Resident Evil 6. Moerasgebieden, waar Louisiana om bekend staat, zullen ook in deze game een rol spelen.

Extreem

Resident Evil 6 viel daarom niet bij iedereen in de smaak. Ondergetekende vond het een geweldig spektakel (meer zeg ik er niet over) maar het gros van de fans betreurde dat er zo weinig horror in de franchise overgebleven was.
Wakker geschud door de ietwat teleurstellende verkoopcijfers én het plotselinge, virale succes van first-person horror fenomeen P.T., besloot Capcom om met Resident Evil 7 iets volledig nieuws te doen. Als de eerste paar Resi's namelijk een degelijke balans hadden tussen horror en actie, en de latere games een erg grote nadruk legde op de actie, dan zou Resident Evil 7 het palet reinigen door de nadruk deze keer voornamelijk op angst te leggen. Deel 7 zou de actie beperken tot een minimum, de spanning opvoeren tot extreme hoogten, en, mede dankzij het first-person perspectief, ons zeven kleuren stront laten schijten.



Ik zeg altijd nee tegen pillen, maar ze luisteren meestal niet...

RESIDENT EVIL, BIOHAZARD... OF BEIDE?

Dat de dames en heren van Capcom bij het lokaliseren van games vaak wat onlogisch jongleren met de titels en namen van hun intellectuele eigendommen, is geen geheim. Zo weten we allemaal nog hoe ze de namen van de eindbazen van Street Fighter II omhusselden om niet aangeklaagd te worden door bokser Mike Tyson (wiens virtuele equivalent 'M. Bison' uiteindelijk dus maar de naam Balrog aangemeten kreeg). En ook de Resident Evil franchise heeft een soortgelijke naamsverandering meegemaakt, want de serie heet in thuisland Japan 'gewoon' Biohazard. Maar waarom is dat eigenlijk?
De originele naam van deze franchise, Biohazard ('biologisch gevaar'), verwijst naar het T-virus en het feit dat Umbrella met biologische wapens aan het kloten is, wat de oorzaak is van bijna alle narigheid binnen de wereld van de franchise. Een zeer logische, sterke naam dus. Het was daarom ook gewoon de bedoeling dat deze toonaangevende survival-horror game ook in het westen die naam zou dragen. Totdat men erachter kwam dat het zo goed als onmogelijk zou zijn om die naam in Amerika te registreren. Niet alleen was er de vrij bekende hardcore punk/thrash metal band uit New York met dezelfde naam, maar ook was er rond die tijd nét een DOS-spelletje verschenen dat Biohazard heette.
De marketingafdeling besloot de game daarom om te dopen naar Resident Evil, verwijzend naar het iconische landhuis en de gruwelen die het huisvest. Een sterke naam, maar wel een die meteen z'n logica verloor toen Resident Evil 2 zich niet meer in een landhuis afspeelde maar in een metropool.
En Resident Evil 7: Biohazard dan? Dat is een zeer bijzonder geval: dit is namelijk de eerste keer dat een game in de serie zowel de westerse Resident Evil als Japanse Biohazard namen in z'n titel samenbrengt. Wellicht verbazingwekkender is het feit dat de game in élke regio deze naam zal dragen; dus ook in Japan. Wat de reden achter deze beslissing is, wil Capcom niet zeggen, al speculeert men dat het simpelweg een poging is om de gehele franchise na het ietwat geflopte zesde deel wat meer te stroomlijnen en 'samen te brengen'.
Wel zei regisseur Koushi Nakanashi dat deze opvallende titel tevens een hint is over wat er nou daadwerkelijk aan de hand is in de game. Heb jij enig idee wat hij hiermee bedoelt?

Nu begrijp ik waarom ze het hadden over die lelijke Resident Evil trailer...

VIJF KEREN DAT RESIDENT EVIL AL EERDER FIRST-PERSON GING

RESIDENT EVIL GAIDEN (2001)
De meest unieke (en waarschijnlijk ook onbekendste) Resident Evil game is zonder twijfel Resident Evil Gaiden voor, jawel, de Game Boy Color. Deze handheld titel vertelt een uniek verhaal over een zombieplaag op een cruiseschip en weet de unieke sfeer en klassieke gameplay van Resident Evil te combineren met indrukwekkende pixel art en een top-down perspectief... tenzij je aangevallen wordt door zombies! Dan schakelt de game namelijk naar een verrassend effectief first-person perspectief, waarin je op zombies kunt knallen door een heen en weer bewegende cursor op het juiste plekje te laten stoppen.

RESIDENT EVIL: DEAD AIM (2003)
Ondanks dat Resident Evil 7 de eerste 'hoofdgame' is die zich de first-person camera aanmeet, heeft de franchise zelfs al voor Evil Gaiden ervaring opgedaan met het perspectief. De eerste keer was dat namelijk in de lightgun game Resident Evil: Survivor in 2000, maar die werd terecht afgekraakt vanwege z'n lelijke graphics en de (voor 't genre) trage gunplay. Wel heeft die game uiteindelijk Resident Evil: Dead Aim gebaard, een interessante spinoff die traditionelere third-person gameplay combineert met first-person knalactie (lightgun optioneel).

RESIDENT EVIL: DEADLY SILENCE (2006)
Gaiden was niet de enige handheld 'Resi' die verrassend effectief om wist gaan met first-person Resident Evil: Deadly Silence is een DS-remake van de allereerste Resident Evil, die naast een trouwe 'Classic mode' ook een gloednieuwe 'Rebirth mode' bevat. Deze Rebirth modus bevat niet alleen gloednieuwe puzzels die uitsluitend met het touchscreen opgelost kunnen worden, maar ook zogenaamde 'Knife Battle' sequenties waarin de speler groepen vijanden moet afweren door met de stylus messteken te simuleren. Uiteraard in combinatie met een perspectief vanuit de eerste persoon!

RESIDENT EVIL: THE UMBRELLA CHRONICLES (2007)
De lightgun is dood; lang leve de Wii-afstandsbediening! The Umbrella Chronicles perfectioneerde de actievolle 'schieten, niet lullen' gameplay van Resident Evil: Survivor door de actie véél sneller en intenser te maken, à la House of the Dead. Dat je tevens de beste scenario's uit Resident Evil, Resident Evil Zero én Resident Evil 3: Nemesis op totaal andere wijze mag herbeleven (naast een volledig nieuw scenario, waarbij je o.a. als Albert Wesker een Russische Umbrella faciliteit moet binnendringen) droeg ook bij aan het succes van deze rail shooter.

RESIDENT EVIL: THE DARKSIDE CHRONICLES (2009)
Het vervolg op The Umbrella Chronicles, genaamd The Darkside Chronicles, was wellicht zelfs beter dan zijn toffe voorganger. Dit was niet in de laatste plaats te danken aan het feit dat The Darkside Chronicles je de meest memorabele momenten laat herbeleven uit Resident Evil: Code Veronica en vooral het legendarische Resident Evil 2. Ook bevat deze rail shooter nieuwe scenario's die de narratieve gaten tussen Resident Evil 2 en Resident Evil 4 op spectaculaire wijze weten op te vullen (meer Jack Krauser is altijd een goed iets). Deze game werd, gecombineerd met The Umbrella Chronicles, in 2012 heruitgegeven voor de PlayStation 3 onder de naam Resident Evil Chronicles HD Collection.

Resident Evil 7 zou het begin moeten vormen van een nieuwe, derde categorie Resi games: die van de extreme survival-horror.

Huiverig

Eerlijk is eerlijk: in tegenstelling tot de meeste fans was ik vrij huiverig voor wat deze grootse verandering zou betekenen voor de toekomst van de franchise. Niet omdat ik niet tegen enge momenten in games kan, maar omdat Resident Evil altijd heel erg... lekker 'videogamey' is geweest. Ongeacht of het nou om een klassieke, langzame Resi ging of een moderne, actievolle; de serie heeft altijd een bepaald soort luchtigheid gehad. De franchise nam zichzelf nooit te serieus (bazen wiens schouders uit gigantische oogballen bestonden). Resident Evil 7 leek dat te willen inperken. Door zo te hameren op spanning en angst leek dit nieuwe deel alles te gaan inleveren waarmee het zich altijd zo lekker knipogend wist te onderscheiden van de Silent Hills en Outlasts van deze wereld...

Safe room

Na zo'n twintig procent van het eindproduct te hebben gespeeld kan ik echter tot mijn aangename verrassing zeggen dat ik me zorgen maakte om niks: Resident Evil 7 is namelijk een Resi in hart en (rottende) nieren. Ja, het eerste uur heb ik machteloos en met het hart in m'n keel door een eng landhuis moeten lopen terwijl ik achterna gezeten werd door een moordlustige opa, op een



weetje • weetje

De game draait op een volledig nieuwe engine, de RE Engine genaamd. Deze engine is onder andere geoptimaliseerd om rekening te houden met VR.



wijze die me erg deed denken aan games als Amnesia en dergelijke. Maar niet veel later zat ik kratten kapot te hakken met een mes, vond ik een pistool (en zelfs een vlammenwerper) en moest ik een nieuw pad ontgrendelen door metalen replica's van de drie hoofden van Cerberus in een embleem in een deur te duwen. Heerlijk.

Ik was kruiden aan het combineren met andere stoffen om medicijnen te maken, ik moest onnodige voorwerpen in kisten achterlaten om ruimte in m'n inventory te besparen, én ik voelde me alleen werkelijk veilig in het handjevol safe rooms. Classic Resi.

Vergeet die zogenaamde nieuwe, derde categorie die Resident Evil 7 »

GET THE FUCK OUT OF MY HOUSE!

BEVAT SPOILERS

HET KWAAD ACHTER RESIDENT EVIL

RESIDENT EVIL
Tijdens een onderzoek naar mysterieuze moorden stuiten enkele leden van het STARS-team op een gigantisch landhuis. Dit landhuis blijkt een geheime dependance te zijn van het farmaceutische bedrijf Umbrella, en bevat talloze zombies en monsterlijke 'biologische wapens' (lees: reusachtige slangen, enzo). Umbrella doet namelijk al jaren stiekem onderzoek naar biologische wapens en deze monsters blijken het resultaat te zijn van het door hen ontwikkelde T-virus. Chris Redfield en Jill Valentine weten het landhuis op te blazen, maar niet voordat ze erachter komen dat het hele incident gepland was door hun teamgenoot Albert Wesker, die een dubbelagent blijkt te zijn voor onder andere Umbrella.

RESIDENT EVIL 2
In de nasleep van het landhuis incident, wordt de nabijgelegen stad Raccoon City volledig geïnfecteerd met het T-virus, wat daar een zombie apocalypse veroorzaakt. Leon Kennedy en Claire Redfield (zusje van Chris) proberen deze nachtmerrie te overleven, en ontdekken daarbij dat Umbrella (via wetenschapper William Birkin) een nog sterker virus heeft weten te ontwikkelen: het G-virus. Leon en Claire verslaan een gemuteerde Birkin, vernietigen zijn geheime laboratorium en verlaten Raccoon City (vlák voordat het door 't Amerikaanse leger van de kaart wordt geveegd met een atoombom, zoals we te zien krijgen in Resident Evil 3: Nemesis, dat ik hier niet bespreek). Ondertussen weet de mysterieuze spionne Ada Wong een monster van het G-virus te stelen voor haar geheimzinnige opdrachtgevers.

RESIDENT EVIL 4
Na de gebeurtenissen in Resident Evil 2 wordt Leon naar Spanje gestuurd om de ontvoerde dochter van de Amerikaanse president te zoeken. Zij wordt vastgehouden door een sekte die geïnfecteerd is met Las Plagas: een gevaarlijke, eeuwenoude parasiet. Leon weet de presidentsdochter te bevrijden en de krachtige, gemuteerde sekteleider te doden, maar weet niet te voorkomen dat Ada Wong ervandoor gaat met monsters van de Las Plagas parasieten. Een van haar opdrachtgevers blijkt uiteindelijk niemand minder te zijn dan Albert Wesker, die nu dus in het bezit is van alle Umbrella virussen én de Las Plagas.

RESIDENT EVIL 5
Chris Redfield wordt naar Afrika gestuurd om een handelaar in biologische wapens te arresteren, maar wordt daar geconfronteerd met een nu bovenmenselijke Albert Wesker. Hij heeft het financieel geruïneerde Umbrella achter zich gelaten en werkt nu samen met een ander bedrijf: Tricell. Met hun geld en zijn eigen verzameling biologische wapens creëert hij een compleet nieuwe dreiging: het Uroboros virus. Dit virus hoopt hij over de hele wereld te kunnen verspreiden om zo een samenleving te creëren waarin alleen de sterksten overleven. Samen met zijn nieuwe partner Sheva weet Chris echter eindelijk een definitief einde te maken aan een bijna onsterfelijke Wesker.

RESIDENT EVIL 6
Nu Umbrella en Tricell beide geruïneerd zijn en Wesker vernietigd is, besluit Derek Simmons (een adviseur van de president) eindelijk zijn plannen in werking te stellen. Simmons blijkt het hoofd te zijn van een Illuminati-achtige geheime organisatie én een van de geheime opdrachtgevers van Ada Wong. Hij creëert het C-virus (een nieuwe variant op het originele T-virus) en test de potentie ervan aan de hand van terroristische aanslagen (uitgevoerd door zijn nieuwe organisatie Neo Umbrella). Veteranen Leon, Chris en Ada nemen het op tegen de monsterlijke, biochemische dreiging van Neo Umbrella en weten uiteindelijk ook Simmons uit te schakelen. Met het bloed van nieuwkomer Jake Muller weten ze een antivirus te maken voor het C-virus; Jake blijkt namelijk de zoon te zijn van niemand minder dan Albert Wesker. De nachtmerrie lijkt hiermee voorgoed voorbij. Lijkt...

» zou creëren: deze game doet namelijk vaker denken aan een first-person remake van de allereerste Resident Evil dan aan de te serieuze, ongeïnspireerde P.T. kloon die het eerst leek te gaan worden. Zeggen dat dit mij gelukkig stemt, is een understatement.

Ontgrendelen

De game zit vol subtiele referenties naar de andere games uit de serie, maar de beste momenten van mijn speelsessie waren toch segmenten die ik nog nooit eerder in een Resident Evil had aangetroffen. Zo is het



weetje • weetje
Enkele van de monsters in deze game zijn ontworpen met behulp van, eh, 'fysieke middelen', zoals echt vlees. Deze fysieke models zijn vervolgens gescand en in de game verwerkt.

bijvoorbeeld mogelijk om videobanden te vinden en deze af te spelen in videorecorders. Wat volgt zijn geen cutscenes, maar volledig speelbare, optionele levels die je meer (achtergrond)informatie geven over wat er een paar uur geleden precies is gebeurd.
Extra tof is het feit dat je, door de scenario's op deze videobanden uit te spelen, invloed kunt hebben op het nu. Door tijdens de gebeurtenissen op de videoband bijvoorbeeld een kast in de huiskamer te ontgrendelen met een sleutel, zal die kast vervolgens open blijven in het heden. Het is een tof, interactief detail waarmee Resident Evil 7 ook nog eens weet te innoveren qua digitale vertelkunst. Dit soort dingen zijn immers alleen mogelijk in een videogame!

Kettingzaag

De grootste verandering die Resident Evil 7 brengt, is overduidelijk kiezen voor een first-person perspectief. Het is een grotendeels aangename verandering, omdat de intimiteit van dit perspectief een angst en spanning weet op te roepen die erg doet denken aan die van de vaste camerahoeken van de klassieke Resi's.

Het lijkt me heel erg als je opa wordt... dan moet je met oma naar bed.

Maar tegelijkertijd weet het ook de controle en 't overzicht te bieden van het third-person perspectief van de vorige drie games. Dit was vooral merkbaar toen ik voor de eerste keer de kelder van het landhuis betrad, waar ik het met mijn pistool moest opnemen tegen smerige, kronkelige monsters, die iets te goed waren in het ontwijken van mijn headshots. Ik had op dat moment de vrijheid en

"Verfrissend en nostalgisch: een combinatie om voor te moorden!"

controle van een first-person shooter, maar ervoer tegelijkertijd ook de zenuwen en paniek van bijvoorbeeld Resident Evil 2.

Er waren echter ook momenten waarop ik me stoorde aan dit nieuwe perspectief; vooral de tweede bossfight liet de beperkingen ervan zien. In dit gevecht moet je rondjes lopen in een zeer kleine arena terwijl je de slagaanvallen van de baas in kwestie probeert te ontwijken. Vervolgens moet je niet alleen op de baas schieten, maar ook op hem inhakken met je mes en zelfs kettingzaag. Terwijl je hem probeert te ontwijken. Iets wat conceptueel erg tof is, maar in de praktijk dusdanig lastig te besturen, dat frustratie iets te vaak de overhand krijgt.

Injecteren

Gelukkig is dat soort combat niet de crux van de game; je zult vaker bezig zijn met stealth, het oplossen van maffe omgevingspuzzels én het vinden van ideale routes naar de safe rooms (het goede soort backtracking! Het is terug! Yes!).

Resident Evil in first-person werkt over het algemeen dus behoorlijk effectief, wat z'n optionele compatibiliteit met de PlayStation VR dus alleen maar meerwaarde geeft.

Al met al lijkt deel 7 zeker een kleinschaligere, claustrofobischere en engere ervaring te gaan worden dan zijn hoogdravende voorganger; een die zowel survival als horror weer in de franchise injecteert. Zelf ben ik echter voornamelijk gelukkig dat het ook gewoon een onvervalste Resident Evil game zal zijn. Een game met muterende hompen vlees die achter je aan zitten, deuren die vergrendeld zitten met de meest onlogische sloten ter wereld en een paar belachelijke slechteriken die maar Niet! Dood! Willen! Gaan! Resident Evil is niet terug, want het is nooit weggeweest. Gelukkig maar.



weetje • weetje

De ooit revolutionaire doch nu extreem gehate Quick Time Events, zullen in geen enkele vorm aanwezig zijn in Resident Evil 7: Biohazard.

weetje • weetje

De PS4-versie van de game is niet alleen compatible met PlayStation VR, maar kan grafisch gezien ook nog eens van de extra kracht van de PS4 Pro profiteren.



Mijn zoon is helemaal gek van snookeren, en hij zei een keer 'als ik volwassen ben, word ik snookerspeler'. Waarop ik zei: 'het is een van de twee, joh'.



VERWACHTING SAMUEL:

Resident Evil 7: Biohazard voelt verrassend vertrouwd, ondanks die volledig nieuwe first-person camera. En als de fans één ding wilden, dan was het wel een terugkeer naar de gruwelen van vroeger. Verfrissend en nostalgisch: een combinatie om voor te moorden!

- \+ Horror is weer oprecht belangrijk geworden!
- \+ Bevat gelukkig nog alle 'gamey' charme van de vorige games
- \+ Weet stealth, puzzels en actie op 'klassieke' wijze samen te brengen.
- \- First-person zit de actievollere momenten soms in de weg.

FIRST-PERSON
SURVIVAL-HORROR
CAPCOM
24 JANUARI 2017

KULUM



Twitter: @mikehendrixen
Instagram: @vertigosix



Op reis naar:
Een aantal keer per jaar voor het werk naar Lyon en onlangs met het Vertigo 6 team naar Andalusië. Ik probeer elk jaar met een vriend naar een Premier League wedstrijd te gaan. Dit jaar staat Manchester United op het programma!

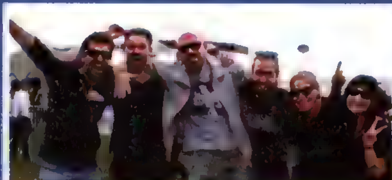
Speelt:
Ik ben groot fan van de Uncharted serie en speel verder vooral FIFA 17. Ik ben ook begonnen aan de singleplayer van Battlefield 1 en speel af en toe een potje Project CARS.



Op de basisschool wist ik drie dingen zeker: ik wilde later zelf voor de klas staan, iets met games gaan doen en vader worden. Dat laatste denk ik omdat ik een coole pa heb, waar ik heel trots op ben. Leraar ben ik (gelukkig) nooit geworden, maar wel vader van twee kids en ik werk met computergames!

ATARI

Terwijl al m'n vriendjes vroeger een Nintendo of een Commodore 64 hadden, was ik een vreemde eend in de bijt met mijn Atari 1040STe.
Eens per maand was ik te vinden in een veehal in Doetinchem waar Atari en Amiga bezitters bij elkaar kwamen om games te ruilen. Met klassiekers als International Karate, Speedball en Rick Dangerous keerde ik dan weer voldaan naar huis.
Tijdens m'n studie marketing in Nijmegen fietste ik elk tussenuurtje naar huis om effe een paar potjes FIFA, Commandos of Colin McRae Rally te spelen. Daarnaast was ik actief in een bandje en droomde ik ervan om van deze hobby m'n beroep te maken. Marketing of PR bij een muzieklabel of manager van een band... dat leek me wel wat. Achteraf ben ik blij dat ik niet in de muziekindustrie terecht ben gekomen, maar een soortgelijke baan heb gevonden in de game-industrie. Wel ga ik nog steeds vaak naar concerten en festivals. Vaste prik is het Haldern Festival in Duitsland, waar jonge en upcoming bands spelen die een paar jaar later doorbreken.



TWEE BEDRIJVEN

Inmiddels werk ik alweer zo'n twaalf jaar in de game-industrie. Vier jaar geleden heb ik Vertigo 6 opgericht, een PR- en Marketingbureau gespecialiseerd in de entertainmentindustrie. Zo verzorgen we de PR en Marketing van onder andere Electronic Arts, Bandai Namco, Jagex en ASUS in Nederland en België. We hebben een heel gaaf team (zie screen) en doen toffe dingen samen: van Gamescom tot grote productlanceringen.
Toen ik tijdens m'n studie FIFA zat te spelen had ik nooit durven dromen dat ik ooit zelf met FIFA zou werken. Ik kan weliswaar niet programmeren of spellen ontwikkelen, maar door de promotie te doen voor uitgevers, ben ik toch nauw betrokken bij de nieuwste games. Daarnaast is het geweldig om dat vanuit een eigen bedrijf te realiseren.

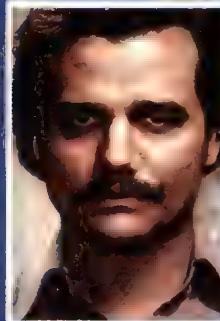


Creatielab is m'n tweede bedrijf. Met Creatielab verzin ik concepten die het leven leuker/makkelijker maken en probeer ik oplossingen te verzinnen voor alledaagse problemen. Zo ben ik bezig met de ontwikkeling van koffiefilters met maatstreepjes en komt Berry the Pet (een huisdierenbegraafsetje) in 2017 in de winkel!



KIJKT NAAR...

Ik 'vreet' Netflix en HBO! Mijn favoriete series zijn Game of Thrones, Sopranos, Fargo, Narcos, Better Call Saul en Stranger Things.



LUISTERT NAAR...

Spotify (user: dirtyego) staat altijd aan en als er gitaren inzitten, vind ik het al snel goed. Ik ben ook gek op elektronica zoals Moderat en het Nederlandse Weval.



COLIN MCRAE

Power Unlimited ken ik als lezer uit de early years. Tijdens m'n studententijd is PU even uit beeld geweest tot ik in 2005 de game-industrie inrolde. Ik ging toen aan de slag als Marketing Communicatie Coordinator bij Codemasters. In de zeven jaar dat ik bij Codemasters werkte, hebben we mooie dingen gedaan en trips georganiseerd voor o.a. Overlord, DiRT, GRID, Operation Flashpoint en de Formule 1 Games. Een van de meest onvergetelijke trips was een preview event voor Colin McRae DiRT. Ed was mee en we hebben een avond met de legende gedineerd. Nog geen twee maanden daarna overleed McRae. Codemasters was maandenlang in rouw gedompeld.



WHISKY

Naast muziek, films en games ben ik een groot liefhebber van single malt whisky. Ik heb thuis een eigen whiskykastje met vooral flessen uit de regio 'Islay', een eiland ten westen van Schotland waar de whisky 'rokerig' ruikt en smaakt. Heerlijk, vooral nu het wat kouder wordt. De PlayStation aan, glaasje whisky erbij en gaan!



MONSTER HUNTER STORIES

3DS PREVIEW

Hallo monsterverzamelaar! Lekker bezig met Pokémon Sun en Moon? Monster Hunter Generations heb je dit jaar weer laten liggen zeker? Zonde, want die Monster Hunter games zijn ook cool hoor! En de avonturen in Monster Hunter en Pokémon hebben best wel wat overeenkomsten!



Dat is net zo'n hoedje als waarmee Marianne Thieme op Prinsjesdag aandacht wilde vragen voor het bedreigde leefgebied van de Surinaamse zandvlo.

Zowel de Pokémon als de Monster Hunter games sturen je de wijde wereld in, waar je moet strijden tegen allerlei monsters. In Pokémon verzamel je de monsters zelf, in Monster Hunter snij je onderdelen uit die monsters, maar het 'in mogelijkheden groeien door te verzamelen' is een hoofdaspect van beide games. Laat ik voor de volledigheid nog een paar dingen noemen waarin het minder bekende Monster Hunter afwijkt van het super populaire Pokémon: Monster Hunter is 3D, oogt realistischer, laat je in real-time vechten en is, laat ik het maar toegeven, gewoon enorm moeilijk.

In dat opzicht is het eigenlijk wel fijn dat er in Japan nu een Monster Hunter is verschenen die wat meer naar Pokémon neigt. Ook qua moeilijkheidsgraad.

Geen Hunter maar Rider

In Monster Hunter Stories ben je geen Hunter maar een Rider; dus iemand die niet op monsters jaagt, maar erop rijdt.

De demo die ik speelde begon met de missie om een ei te stelen en terug te brengen naar mijn dorp. Uit het ei kwam een schattige Velocidrome waar ik vervolgens op kon rijden om de open-wereld-achtige omgevingen verder te verkennen.

Die omgevingen zijn voor Monster Hunter spelers zeer herkenbaar, met verschillende klimaten die bepalen welke monsters er rondlopen. Bij een confrontatie met een monster gebeurt echter iets ongekends

weetje • weetje

In de review van het Japanse gamesmagazine Famitsu van de Japanse versie kreeg Monster Hunter Stories een 87.

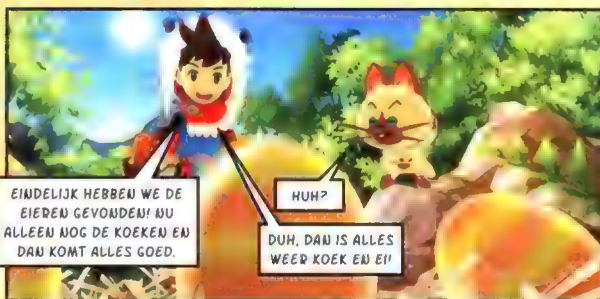
voor een Monster Hunter game: er volgt een turn-based gevecht, waarin je dus alle tijd krijgt om je moves te kiezen.

Voor je aanvallen kun je gebruik maken van een Great Sword, Sword & Shield, Hammer of Hunting Horn (in honderden verzamelbare en



"Dat je van monsters nu je metgezellen kunt maken, opent de poorten naar een heel nieuw avontuur."

smeedbare varianten), maar nog interessanter is het feit dat je Pokém... eh, monsters min of meer zelfstandig aan je zijde strijden. Als je dezelfde soort aanval kiest als je monster (Speed, Technique of Power, soorten die zich op een



steen-papier-schaar-manier tot elkaar verhouden) wordt je doelwit extra hard geraakt. En als de band tussen jou en je monster goed genoeg is, kun je tijdens gevechten ook op hem rijden en speciale combi-aanvallen uitvoeren.

Metgezellen

Door van monsters niet uitsluitend vijanden maar ook metgezellen te maken, krijgt deze Monster Hunter een nieuwe draai, waarin het verzamelen, trainen en aanpassen van je groeiende verzameling monsters centraal staat. De eigenschappen van monsters komen niet alleen van pas tijdens gevechten maar ook bij het verkennen van omgevingen. Er zijn bijvoorbeeld monsters die kunnen klimmen, zwemmen of vliegen om door te dringen naar nieuwe gebieden.

De Velocidrome waarmee ik door de demo reed, kon met zijn snavel door een stenen blokkade pikken, waarna ik een grot kon binnengaan om tegen een eindbaas te strijden. En niet zomaar een eindbaas: een Rathalos.

Dat ik die met doordacht samenspel tussen mijn personage en monster vrij vlot wist te verslaan, geeft wel aan dat deze Stories een stuk minder moeilijk en veeleisend wordt dan de normale Monster Hunter games.

Andere kant

Monster Hunter Stories heeft een fris, kleurrijk uiterlijk dat wel wat aan Pokémon doet denken, waardoor fans van die serie zich wellicht wat eerder geroepen voelen zich eens in het Monster Hunter universum te verdiepen. Anderzijds krijgen fans van Monster Hunter in Stories de kans hun geliefde monsters en omgevingen eens vanaf de andere kant te bekijken, en daadwerkelijk een diepe band met die monsters op te bouwen.

Los van welke vergelijking dan ook, belooft Monster Hunter Stories gewoon een heerlijk avontuur te worden met een eigen sfeer, smoel en uitdaging. ★

weetje • weetje

Net als in andere Monster Hunter games kun je kostuums voor je personage vrijspelen die zijn gebaseerd op andere franchises, zoals Puzzle & Dragons X en Zelda.

VERWACHTING JURJEN:

Het jagen op monsters krijgt een leuke nieuwe draai in deze turn-based RPG. Dat je van monsters nu je metgezellen kunt maken, opent de poorten naar een heel nieuw avontuur.

+ Lekker toegankelijke MH-game.
+ Opvallend fraaie graphics.
+ Feest der herkenning voor MH-fans...
- ...inclusief de lange laadtijden tussen gebieden.

RPG
MARVELOUS / CAPCOM
2017

MiiTOPIA



Volgend jaar verschijnt de Switch en is het tijdperk van de Wii en opvolger Wii U alweer voorbij. Maar de tegelijk met de Wii geïntroduceerde Mii-personages leven voort. Vooral op de huidige handheld van Nintendo doen ze leuke dingen, vindt Jurjen.



Eind 2011, toen de 3DS zo'n half jaar uit was, noemde ik het standaard geïnstalleerde StreetPass Mii-park het leukste wat je op dat systeem kon beleven. Midden 2014 werd ik opnieuw enthousiast van het pielen met Mii-personages in Tomodachi Life. Misschien herinner je nog die fotostrip die ik destijds in PU publiceerde. Ik stopte mezelf en alle andere PU-redacteuren in een appartementenblok met onder andere Jezus, Britney Spears, Adolf Hitler, Lady Gaga en Badr Hari. Er volgden bizarre ontwikkelingen. Het eerder dit jaar voor telefoons verschenen Miitomo kon me dan weer niet echt boeien (te veel verkleedpartijen, te weinig game), maar het onlangs in Japan verschenen Miitopia belooft echt weer een nieuw hoogtepunt in Miin leven te worden.

Gezichten terugveroveren

Miitopia is een RPG met je eigen Mii-personages in de hoofdrol. Je bepaalt zelf welke vier Mii-personages je helden worden en welke jobs ze krijgen. Je kiest bijvoorbeeld een vriend en maakt hem tot ridder, tovenaar, priester of ander RPG-cliché. Maar er zijn ook minder voor de hand liggende jobs, zoals idool (met microfoon als wapen), kok (met koekenpan als wapen), kat (met klauwen als wapen), duiveltje (met drietand als wapen) of tank (met op je kop een loop als wapen).

"Het draait om de melige fun die ontstaat als je bekende personages samen ziet komen in even speelse als hilarische omstandigheden."

Je kunt ook het Mii-gezicht kiezen van De Grote Vijand, die je vervolgens in een filmpje de gezichten van 'de mensen in het land' ziet stelen. Dat zijn de gezichten van random personages die in je Mii-park resideren. Je missie mag duidelijk zijn: de gestolen gezichten terugveroveren. Dat doe je door kleinere vijanden, in de demo waren dat onder andere slimes en vlinders, te verslaan die de gezichten dragen. Zie je bijvoorbeeld een trol met het gezicht van je moeder, dan moet je dat beest in (of met) de pan hakken om vervolgens te zien hoe het gezicht terugvliegt naar je moeder en op haar lege hoofd wordt geplakt.

Koene ridder

Een belangrijk deel van de fun schuilt in de interactie tussen je Mii-personages. Die kunnen elkaar namelijk erg leuk, of juist helemaal niet leuk vinden. Dat zie je terug tijdens de turn-based gevechten. Een koene ridder kan bijvoorbeeld voor een ander personage in de bres springen om schade op te vangen. Een minder koene ridder kan zich achter een ander personage verschuilen, zodat de ander de schade opvangt. Maar dat zet weer aan tot haat en nijd, wat er zelfs toe kan leiden dat personages niet de monsters maar elkáár aanvallen.

Tussen de gevechten door komt je reisgezelschap op krachten in een herberg die doet denken aan het appartementencomplex uit Tomodachi Life. Hier kun je Mii-personages tussen verschillende kamers heen en weer slepen, en dan zie je bijvoorbeeld hoe Britney Spears een cadeautje krijgt van Wouter, waardoor haar liefde voor hem groeit. Maar wat betekent dit voor de jaloerse Graddus die dit tafereeltje heimelijk door het raam gadeslaat? Oh, de suspense!

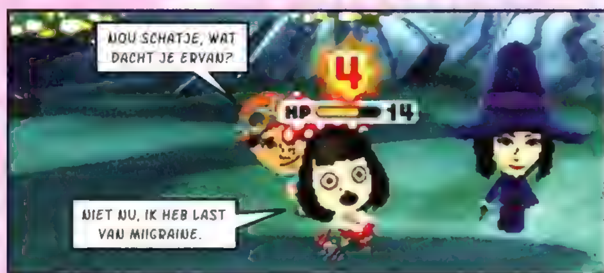
Nauwelijks gameplay

Een RPG waarin de relaties tussen personages hun prestaties tijdens turn-based gevechten beïnvloeden, hebben we wel vaker gezien op Nintendo systemen, bijvoorbeeld in series als Fire Emblem en Xenoblade, maar je moet uiteraard niets van die diepgang verwachten. De gameplay in Miitopia mag zelfs nauwelijks gameplay heten, net als Tomodachi Life op dat vlak bar weinig om het lijf had.

Miitopia draait om de melige fun die ontstaat als je bekende en zeer bekende personages samen ziet komen in even speelse als hilarische omstandigheden. Liefhebbers van de Mii Park games en Tomodachi weten wat ik bedoel. En ja, als deze game in Europa verschijnt, maak ik natúúrlijk weer een fotostrip. ★

weetje weetje

Miitopia ondersteunt ook een flink aantal amiibo. Daarmee kun je je personages bijvoorbeeld kostuums van Mario, Yoshi, KK Slider of een Inkling uit Splatoon laten dragen. Inclusief bijbehorende vaardigheden.





Bananen zijn zeer sociale vruchten. Zo hebben sommige rassen antisnurkbeugels ontwikkeld zodat ze 's nachts de rest van de tros niet wakker houden.

VERWACHTING ***JURJEN:***
Miitopia maakt van je Mii-personages RPG-helden, inclusief de idiote verwikkelingen die Tomodachi Life zo leuk maakten. Omdat voor malligheid ook een plaats moet zijn.

+ Grappige nieuwe rollen voor je Mii-personages.
+ Systeem met onderlinge relaties gaat dieper dan verwacht.
+ Lekker voor tussen de serieuze games door.
- Gameplay is zeer beperkt.

RPG
NINTENDO
2017

PREVIEW
3DS

THE LAST



REVIEWS

GUARDIAN

We hebben er bijna negen jaar op moeten wachten, maar eindelijk is The Last Guardian dan toch verschenen. Jan schoof het schijfje geëmotioneerd in z'n PS4.



The Last Guardian werd bijna de Duke Nukem Forever van PlayStation, maar ergens heb ik altijd hoop gehouden dat het goed zou komen met het laatste deel in de drieluik van de Japanse meester Fumito Ueda. Na de klassiekers ICO en Shadow of the Colossus moest The Last Guardian een soort spirituele opvolger op en afsluiter van die reeks worden. Een samensmelting van de twee zo je wil, met de beeldvullende, grote wezens uit SotC enerzijds en de samenwerking tussen twee personages om te overleven uit ICO anderzijds.
Na de moeizame ontwikkeling, de switch van PS3 naar PS4, een deel van het team dat opstapte, Ueda die op afstand als freelancer aan de game bleef werken en de talloze keren uitstel, is het Japanse sprookje dan eindelijk daar. Ik word er bijna emotioneel van.

Magisch

In The Last Guardian speel je een jongetje die als ie wakker wordt, merkt dat hij allerlei vreemde tekens op z'n lijf heeft, niet weet waar hij is en hoe hij daar is beland en zich lam schrikt omdat er een reusachtig hondachtig wezen met vleugels, veren en een lange staart naast hem aan een ketting ligt.

"Alsof Trico door een Triple A studio is ontworpen, en de rest door een klein team dat nog in 2005 leeft."

Na elkaars vertrouwen te hebben gewonnen, ga je samen met het beest, Trico genaamd, op stap om de mysteries rond de vreemde ruïnes waar je je in bevindt op te lossen. Dat het vriendelijke beest zo groot is als een huis heeft als voordeel dat je door op hem te klimmen en hem instructies te geven bij anders onbereikbare richels kunt komen. Het coolste daarbij zijn de momenten dat je op de rug of kop van Trico zit en het dier zelf al doorheeft wat de meest logische weg is. Dan neemt hij een gigantische sprong en voel je je zo nietig en klein. Dat is ronduit magisch.

Als ie maar niet doodgaat

Sowieso redt Trico de game. Het beest is zo absurd mooi gemaakt, en de manier waarop hij reageert op het jochie, op rondfladderende vlinders, vijanden, voedsel... het is zo tof gedaan. Het beest toont allerlei emoties: hij is afwisselend speels, nieuwsgierig, boos, angstig of argwanend. Je kan 'm aaien en daar geniet hij zichtbaar van.



Je bouwt al spelend zo'n hechte band met het beest op dat ik steeds maar dacht 'als ie maar niet doodgaat, als »





Een professionele koorddanser heeft in feite een kabelbaan.

ie maar niet doodgaat'. Dat ik zeg dat Trico de game 'redt', is omdat er best wel veel mis is met The Last Guardian. Aan alles voel je dat je een oude game aan het spelen bent. Zo is de besturing stroef en stroperig (hoezo is 'kruisje' bukken?) en is het soms onduidelijk waar je nou wel en niet mag/kan lopen.

Het is met name de camera die af en toe helemaal op hol slaat, vooral wanneer je binnen in ruimtes bent en je op de rug van Trico zit. Het beest gaat zijn eigen gang, krabt achter zijn oren, briest en springt. De camera moet op dergelijke momenten én het jochie én het beest én de omgeving goed in beeld brengen, en dat lukt echt voor geen meter. Op dergelijke momenten ergerde ik me kapot aan de game.



Een hond met veren is niet zo bijzonder, hoor. Trico is gewoon een Drentsche Patrijshond.

Hartverscheurend

Met de gameplay zelf is niet zoveel mis, alleen is deze vrij Spartaans naar huidige maatstaven. The Last Guardian doet denken aan een game waarbij Trico zelf door een Triple A studio is ontworpen, en de rest door een klein team dat nog in 2005 leeft.

Het leidt er vaak toe dat je zelf uit moet zien te puzzelen hoe je samen van A naar B komt, diverse schakelaars om moet zetten en af en toe wat tonnetjes naar Trico moet gooien want die doen dienst als hondenvoer.

Al vrij snel duiken er stenen wachters op met blauw oplichtende ogen en daar moet Trico niets van hebben. Hij beukt ze kapot, terwijl ze hem met speren bestoken. Het is hartverscheurend om Trico dan te horen janken, maar de guards zijn eerder lastig dan angstaanjagend. Ze proberen jou te vangen, maar door als een malle op de knoppen van je controller te rammen, kun je jezelf bevrijden. Wanneer omgevingspuzzels en deze bedreigingen samen komen, is TLG op zijn best.

En dan is er natuurlijk nog dat andere grote beest dat als twee druppels water op Trico lijkt, maar daar zeg ik verder lekker niets over...



Genieten

Was TLG een paar jaar geleden op de PS3 uitgekomen, dan hadden we ons veel minder gestoord aan de besturing en de camera. Dan nog was deze game niet voor iedereen geweest, net zoals ICO en SoTC niet voor de doorsnee-gamer zijn die liever knallen en racen, maar anno 2016 is het wel effe terugschakelen en door de zure appel heen bijten.

Trico en de fraaie wijze waarop het verhaal wordt verteld, maken echter heel veel goed. Iedereen met een greintje gevoel in z'n donder zal geraakt worden door de bijzondere band tussen het dier en het jongetje. Neem daarbij de desolate, betoverende wereld en de mooie muziek, en je zult zeker genieten van The Last Guardian. Ik ben in ieder geval enorm blij dat de game alsnog is uitgekomen.

NOG STEEDS NATTE OOGJES?

Tijdens de Sony persconferentie op de E3 van 2015 werd een gloednieuwe trailer van The Last Guardian getoond. Een golf van opwinding ging door de zaal. Gejuich. Geschreeuw. Gebalde vuisten. Florian zat zelfs met natte oogjes te kijken alsof hij getuige was van de geboorte van zijn eerste kind. Is hij nog steeds zo emotioneel over deze game?



Toen ik de eerste beelden van Trico zag, was ik meteen verliefd op dat meesterlijke beest. Ik ben een grote dierenvriend en vind het dan ook altijd erg leuk als je in een game een companion bij je hebt, zoals een hond, en Trico pusht dat idee to the limit! De bewegingen van Trico en de manier waarop hij reageert op jou en de omgeving, is gigantisch goed gedaan en nog nooit zo knap uitgewerkt in een game.

Toch heb ik zo mijn bedenkingen over The Last Guardian. Trico is een meesterwerk op zich, de sfeer in de game is geweldig, de band tussen het beest en het jochie is zeer aandoenlijk en het verhaal wordt op een mooie manier verteld, maar buiten Trico zelf ziet de game er grafisch maar matig uit.

De gameplay is prima, maar de game wordt zo vreselijk tegengewerkt door de besturing dat het soms erg frustrerend wordt. De besturing is heel old skool en de camera werkt eigenlijk alleen maar tegen. Het is alsof je een HD-remake zit te spelen van een PS3-game die nooit is gereleased. Trico was in deze vorm waarschijnlijk nooit mogelijk geweest op de PS3, maar aan de rest van de game merk je meteen dat ie al lang geleden uit had moeten komen. Laat ik het zo zeggen; Trico heeft mijn verwachting meer dan waargemaakt, maar The Last Guardian als game maar ten dele.

SCORE 80

Alle technische minpunten ten spijt, zorgt The Last Guardian voor een magische ervaring. Ben je geen dierenliefhebber, dan mag je anderhalve punt van het cijfer aftrekken en wens ik je nog veel plezier met je betonnen hart en je gitzwarte ziel.

JAN



Als je The Last Guardian hebt uitgespeeld, zal je nog even namijmeren, maar dat is het dan ook wel. Dit is een eenmalig avontuur.

12 UREN

12

BASICS

PLATFORM-ADVENTURE
GENDESIGN / SIE JAPAN STUDIO
1 SPELER
OUT NOW



HANDBALL 17

Het spelen van Call of Duty: Infinite Warfare opgeven voor Handball 17. JJ draait er zijn hand niet voor om. In beide games moet je springen, schieten en is er melee, dus hoe moeilijk kan de overstap zijn?



Alle gekheid op een stickie; natuurlijk is Handball 17 iets totaal anders dan Infinite Warfare, en niet alleen omdat het een game is van een sport die ik nog nooit eerder virtueel heb gespeeld; vergeleken met Call of Duty hebben we hier ook nog eens te maken met een verschil in productiebudget van vele tientallen miljoenen euro's.
Probleem van een startende sportfranchise (Handball 16 was 't eerste deel, maar kwam hier niet uit) die gefund wordt door een kleine uitgever, is de krappe portemonnee. Ik twijfel niet aan de liefde van ontwikkelaar EKO Software voor de sport, maar ik zag al vanaf het opstartscherm hoe die liefde ondergesneeuwd is geraakt door een wel zeer minimalistische uitwerking van alles wat handbal zo vet maakt. Alsof een verlegen, stotterende en niet al te knappe jongen met schulden, de liefde wil verklaren aan een gelukkig getrouwde Miss World 2016. Er is statistisch gezien altijd een kans op succes, maar die is wel heel miniem...

Blinde stagiair

Handbal is een sensationele sport; het is snel, dynamisch en hard. Ik heb er echt van genoten tijdens de Olympische Spelen. De sport leent zich dus prima voor een game en is ook nog eens in basis makkelijker om te zetten dan ijshockey en basketbal. Handbal is (gechargeerd) overgooien, schijnbewegingen maken bij de cirkel en op doel afwerken. Moet toch kunnen, zou je denken...
Nee dus. Dat gaat niet als de middelen ontbreken om die actie goed te simuleren. Grafisch is H17 volstrekt niet on par: de motion capturing is basic, spelers en publiek generiek, sfeer in de zaal nul, commentaar saai en slecht opgenomen en de physics zijn van het jaar 2000.
De Career mode mag nog niet eens in de schaduw staan van die van FIFA of NBA2K, de vormgeving is gemaakt door een blinde stagiair, de camerevoering is soms ronduit chaotisch en, zeer belangrijk, de gameplay is teruggebracht tot een stuk of zes manieren om acties te maken, en iedereen die weleens handbal heeft gespeeld of gekeken, weet dat je de sport daarmee ernstig tekortdoet.



"De poging om met zeer bescheiden middelen een nieuwe sportfranchise in de markt te zetten, was al vanaf het begin gedoemd te mislukken."



Gedoemd

EKO Software en Big Ben hebben waarschijnlijk onderschat hoeveel tijd en geld het opzetten van een goede nieuwe sportgame kost. De poging om met zeer bescheiden middelen een nieuwe sportfranchise in de markt te zetten, was al vanaf het begin gedoemd te mislukken. En dat gaat met de inkomsten van deze game niet veranderen.
Stop er dus mee, want je treft al die handbal fans, die hun sport al zo vaak moeten verdedigen, recht in hun hart.



weetje • weetje

De Spaanse liga heet ASOBAL. Dat had wat mij betreft een veel leukere insteek qua sport geweest dan handbal op deze manier.

REVIEW | PS4 | PS3 | XBOX ONE | PC

SCORE 45

Probeer eens een écht potje handbal uit. Ook al kun je er geen hol van, geheid dat je meer plezier ervaart dan tijdens het spelen van deze game.

JJ



In principe is een sportgame heel lang speelbaar, maar dan moet je er natuurlijk wel lol aan kunnen beleven...

0 UREN



BASICS
HANDBALGAME
EKO SOFTWARE / BIG BEN INTERACTIVE
1 - 2 SPELERS
OUT NOW

PS4 XBOX ONE REVIEW

FINAL FANTASY XV

GOLD AWARD

De vriendin van Florian vroeg 'm wat de plannen waren voor kerst dit jaar. Florian keek haar aan alsof hij water zag branden en zei: "Het maakt me geen kloot uit wat jij gaat doen, ik ga de komende weken op roadtrip met m'n beste vrienden!"



Een week voor release kreeg ik de downloadcode van FFXV toegestuurd en na het binnentrekken van de 52GB aan data, startte ik voor het eerst FFXV op in mijn eigen huis, op mijn eigen PS4 Pro! Een episch moment, waar ik en vele anderen tien jaar op hadden gewacht.
Het allereerste dat je ziet als je FFXV opstart is de tekst: 'A Final Fantasy for fans and first timers' en dat is nogal een gewaagde uitspraak. Na FFX ging het roer bij Square Enix volledig om en moest Final Fantasy ineens meer mainstream worden en de massa gaan aanspreken. Volgens de Japanners was dat onmogelijk met old skool turn-based battles en random encounters, dus besloten ze de Final Fantasy games actievoller te maken met real-time battles, toegankelijkere verhaallijnen, menselijkere personages en een realistischere grafische stijl.
Square Enix had echter duidelijk moeite de overbekende game-mechanics om te zetten naar een nieuwe stijl Final Fantasy. Het gevolg was dat een hoop nieuwkomers de vernieuwde FF-games nog steeds vreemd vonden omdat ze zo anders waren dan westerse actie RPG's, en de hardcore fans waren over de zeik omdat de 'evolutie' er alleen maar voor zorgde dat de games een stuk minder leuk werden.

weetje • weetje

Pak regelmatig wat te eten onderweg! Het eten van voedsel geeft je verschillende buffs voor een paar uur, zoals Attack Up, Defense Up en extra Experience.

Hajime Tabata

Buiten dat FFXIII onverwacht een eigen trilogy werd, zal het tienjarige ontwikkelproces van FFXV ook te maken hebben gehad met het feit dat Square Enix zoekende bleef naar de juiste stijl voor nieuwe Final Fantasy games.
Hajime Tabata kreeg de ondankbare taak om in 2012 de director te worden die het problematische project alsnog tot een goed einde moest brengen. De man ging met een bulldozer door de code, wisselde een shitload aan developers en begon bijna helemaal opnieuw om zijn visie op een Final Fantasy nieuwe stijl te verwezenlijken. Oh man, wat een held!

"De manier waarop de game je de wereld in trekt is briljant."

Vastgeroest

FFXV laat bepaalde zaken eindelijk helemaal los. Het vechtsysteem is zo compleet anders dat het in de verste verte niet eens meer lijkt op de oude games. Als je rondje ingedrukt houdt, hak je automatisch als een malle in op de dichtstbijzijnde vijand en je kunt in real-time switchen tussen verschillende wapens en magic, die je onder je d-pad kunt instellen. Hierdoor kan je zonder al te veel moeite gruwelijke combo's maken, waarbij je bijvoorbeeld na een paar meppen je zwaard verwisselt voor een bijl om daarna af te sluiten met Fire of Blizzard.
Je kunt daarnaast, als je een beetje kunt timen en achter de vijand gaat staan, samenwerken met je drie vrienden/bodyguards voor nog veel brutere combo-attacks en je kunt ze af en toe opdracht geven special moves te doen voor extra veel schade of om jezelf te healen. De gevechten zijn hierdoor sneller dan ooit en worden, vooral als er veel vijanden tegelijk op het scherm zijn, zelfs een tikkeltje chaotisch. Ik moest er langer aan wennen dan ik had gedacht, maar waarschijnlijk was ook ik een beetje vastgeroest in oude Final Fantasy gewoonten.



Broederschap

Het battlesysteem is goed uitgewerkt, maar wat FFXV echt fantastisch doet, is je het idee geven daadwerkelijk op epische roadtrip te zijn met je beste vrienden. Noctis, Gladiolus, Ignis en Prompto worden op een geloofwaardige manier neergezet door de voice actors en aan alles merk je dat er veel tijd in is gestoken om de

characters zo menselijk mogelijk te maken.
Ze moedigen je aan tijdens de battles, zijn bezorgd als je gewond bent en ze nemen elkaar continu op een grappige manier in de zeik. De vier gasten zijn geen familie, maar het is absoluut een broederschap waar jij de hoofdrol in speelt.


Een sliding op strohoogte... die heb ik voor het laatst gezien toen het Nederlands elftal nog echte verdedigers had.

Reusachtig

De wereld van FFXV is reusachtig. Al vroeg in de game raakt de stront de ventilator en word je verbannen uit je eigen stad en vanaf dat punt ligt de (open) wereld aan je voeten.
Je kunt je verplaatsen door te lopen, door op een Chocobo te gaan zitten, of in je auto te stappen. Onderweg kom je tankstations, kleine dorpjes en grote steden tegen. Daar lopen NPC's rond die je hulp nodig hebben en je kunt hunter missies aannemen om het betreffende gebied vrij te maken van monsters en ander ongedierte.

weetje · weetje
Je kunt je eigen Chocobo customizen. Je kunt je Chocobo een naam en een kleur geven, en je kunt hem medailles omhangen die je hebt gewonnen met Chocobo races.

Zo kan je alleen met de sidequests al uren zoet zijn. In het eerste gebied heb ik ruim vijf uur rondgelopen, zonder ook maar één keer de main missions te hebben aangeraakt. De wereld van FFXV slokt je dan ook volledig op en voor je het weet ben je twintig uur verder en denk je nergens anders meer aan.
Het verhaal is bij vlagen een beetje vaag, maar de manier waarop de game je de wereld in trekt is briljant. Je wil maar door met je ontdekkingsreis en FFXV geeft je daarin meer dan genoeg ruimte. Er is een duizelingwekkende hoeveelheid content om je mee bezig te houden buiten de main story om, iets dat ontbrak in vorige Final Fantasy games.

Paniekmomentje

Er staat een gigantische day one patch van 8GB klaar, maar toch is de boel technisch nog steeds niet helemaal in orde. Ik heb verschillende glitches gezien, rare bugs waarin ik items niet kon selecteren, de zee die compleet verdwijnt, muziek die niet synchroon loopt, framerate die inkakt en ik heb zelfs meegemaakt dat ik mijn rechterknuppeltje niet kon gebruiken en dus niet om me heen kon kijken, terwijl ik bezig was met the battle of the century in een dungeon waar ik niet kon saven. Dat was effe een paniekmomentje kan ik je vertellen.
Verder is de interactie tussen de personages op zich leuk, maar zeggen ze te vaak hetzelfde. Hebben zo'n beetje alle NPC's een overdreven gek accent en is de lipsync ook niet helemaal okay.
Het zelf rijden met de Regalia slaat nergens op, want je rijdt op rails. De besturing van de Chocobo's is onlogisch. De camera loopt af en toe vreselijk te kloten. Er zijn sidequest die wat minder boeiend zijn. Magic en summons spelen slechts een geringe rol. De game is een beetje te makkelijk... Allemaal minpunten, zeker, maar alsnog krijgt de game een Gold Award. Want ondanks die minpunten is dit namelijk nog steeds de beste Final Fantasy game sinds deel X. De nieuwe stijl heeft eindelijk een eigen smoel, en ik heb van elke seconde genoten. Ik heb me tientallen uren meer dan welkom gevoeld in de vriendengroep en dat was een unieke ervaring.
Tel daar de mooie wereld bij op die werkelijk vol zit met shit om te ontdekken, en een rete strak vechtsysteem waar zowel de oude garde als de nieuwkomers van zullen genieten, en je hebt een topper te pakken.
Dit is oprecht 'A Final Fantasy for fans and first timers' en dat is een meesterlijke prestatie.







SCORE 90

We hebben er tien jaar op moeten wachten, maar FFXV is het waard geweest. De game laat wat steekjes vallen, maar als dit de nieuwe stijl is voor komende FF-games, blijf ik nog lang fan van de serie.

FLORIAN



Vijftig uur is mogelijk, maar waarom zou je rushen bij een game waar je al tien jaar op wacht? Honderd uur als je alles wil zien!

50 UREN



BASICS
SQUARE ENIX
JRPG
1 SPELER
OUT NOW

DISHONORED 2

GOLD AWARD

Na het uitstel van Horizon: Zero Dawn, het niet inlossen van de beloften van No Man Sky en het toch wat tegenvallende Mafia III, begon Jan 'm een beetje te knijpen. Wat nou als Dishonored 2 óók zou teleurstellen? Gelukkig bleek het tegendeel het geval.



REVIEW

XBOX ONE | PC | PS4

Is Emily in het originele Dishonored nog een klein meisje dat je uiteindelijk moet redden uit de handen van coupplegers; in Dishonored 2 zit de dochter van Corvo (!) op de troon. We zijn vijftien jaar later en Emily is inmiddels een jongvolwassen vrouw die haar moeder is opgevolgd.
Nog geen tien minuten in de game duikt uit het niets een onbekende halfzus van je moeder op, wordt de hele Keizerlijke Garde uitgemoord, en sta je als speler voor de keuze... speel ik met Corvo of met Emily? Ik koos Emily voor mijn eerste playthrough, omdat ze nieuwe moves meebrengt en omdat het simpelweg een zeer stoere chick is. Girlpower!

Wraak

Je eerste missie bestaat uit het ontsnappen uit het Keizerlijke Paleis, en direct dienen de vele keuzes zich aan. Je kunt proberen zo snel mogelijk met een boot te vluchten... of je kunt nog effe blijven hangen om meer informatie in te winnen over het hoe en waarom van het complot, om vervolgens alle verraders een lesje te leren.
De game daagt je als stealthy speler behoorlijk uit, want oei, oei, oei wat is het soms moeilijk om je in te houden. Een enorme klootzak steekt voor je ogen een van je vertrouwelingen een zwaard in de buik en steelt jouw ring. Je zint op wraak en je wil je ring natuurlijk terug. Je kunt dit heerschap bruut z'n keel doorsnijden of hem opsluiten in een kamer. In dat laatste geval blijft hij dus wel leven.
De drang die ik voelde om mijn zwaard in zijn adamsappel te priemen was groot, maar ik wist me in te houden. Ik wilde namelijk net als in deel 1 voor een Low Chaos einde gaan (zo min mogelijk mensen doden).

Fanatiek & alert

Zo'n Low Chaos einde is best een dingetje, want de guards en overige vijanden zijn behoorlijk talrijk en fanatiek. Soms zie je bijvoorbeeld drie bewakers rondlopen, maar als ze alarm slaan, komt er al snel versterking aan. In het begin van de game betekent dit veelal een wisse dood omdat je simpelweg nog niet over genoeg krachten beschikt.
Opvallend daarbij is dat de guards in veel gevallen zeer alert reageren en bij het minste of geringste in actie komen... terwijl ze je soms helemaal niet opmerken terwijl je bijna bovenop hun tenen staat! Okay, dat laatste gebeurt gelukkig niet al te vaak, maar als het gebeurt, voelt het heel weird, zeker omdat de algehele moeilijkheidsgraad juist nét wat pittiger is dan in deel 1. Een heel klein smetje op een voor de rest zalige game.

Karnaca

Eenmaal in Karnaca aangekomen, zie je direct hoe deze havenstad verschilt van Dunwall. In die laatste heerste een rattenplaag met als gevolg dat er nauwelijks volk op straat was. In Karnaca hebben de ratten plaatsgemaakt voor bloodflies, maar de woningen waar die zoemende zuigers rondvliegen, zijn afgesloten en onbewoonbaar verklaard (wat jou er uiteraard niet van weerhoudt om ze alsnog te betreden).
Het is veel drukker op straat in Karnaca; er lopen werklui rond, er is een zwarte markt, er zijn muzikanten etc. Dishonored 2 wordt nooit GTA of Watch Dogs maar de kleurrijke en zonnige stad lééft in ieder geval. De stad kent verder fraaie gebouwen waarbij verticaliteit een grote rol speelt. Meer dan ooit kun je via daken, relingen en balkons confrontaties met vijanden vermijden. Maar ja, dan stuit je wel automatisch op een van de vele zijmissies, dagboeken, geluidsopnamen of andere voorwerpen die de immens grote lore van Dishonored uit de doeken doen, en ben je totaal afgeleid van je hoofdmissie.
Het is voor de fanatieke speler dan ook heerlijk om ieder huisje en kamertje door te spitten,



weetje • weetje

Corvo heeft grofweg dezelfde powers als in deel 1 maar het is verre van een straf om daar opnieuw mee aan de slag te gaan.

al was het maar omdat je op die manier de meeste Runes en Bonecharms vindt waarmee je je krachten uitbouwt en langzaam uitgroeit tot een full on super-powered assassin.

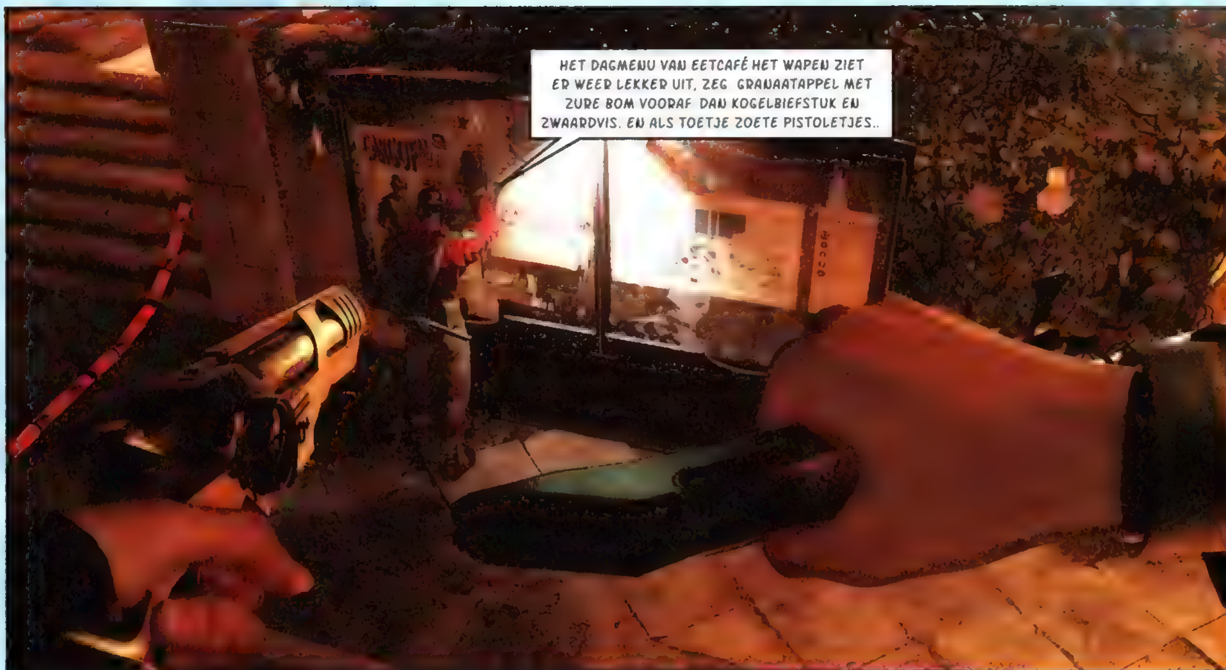
Emily de zachtaardige/de brute

Zowel met Emily als Corvo ben ik voor stealthy en Low Chaos gegaan, maar ik heb af en toe heus wel een keeltje doorgesneden en een kruisboogpijltje in iemands oogkas gemikt. Dergelijke handelingen zijn simpelweg te leuk om helemaal niet te doen.
Hoe je speelt, heeft sowieso impact op het einde. Ben je een moorddadige speler, dan



Ik stond ooit met mijn dochter naar een abstract kunstwerk te kijken, waarop ze vroeg wat het was. Ik zei: 'het moet een woeste stier voorstellen'. Waarop ze zei: 'maar waarom is het dat dan niet?'

zal dat z'n weerslag hebben op hoe het koninkrijk zich ontwikkelt; dat zal een stuk grimmiger zijn dan wanneer je weinig mensen omlegt.
Toch leent Emily zich ook heel goed om vijanden bruut af te maken, waarbij met name haar Domino-power ideaal is om drie tegenstanders ineens om te leggen. Far Reach ontpopt zich eveneens tot een ideale kracht om met vijanden te stoeien en ze rond te smijten alsof het strooien poppetjes zijn. Iets soortgelijks geldt voor Shadow Walk, waarbij je vijanden ongezien vanachteren besluipt, ze vervolgens aan hun benen omhoogtrekt en dan met een felle houw onthoofdt.



Briljant

De grootste verdiensten van Dishonored 2 zijn vooral a) de veelvoud aan manieren waarop je kunt spelen en b) de verschillende routes die je kunt bewandelen/kiezen.
Natuurlijk maakt spelen met Corvo óf met Emily niet dat DH2 ineens een compleet ander spel wordt, maar Corvo's powers leveren soms wel totaal andere mogelijkheden in een level op.
Verschillende powers aan elkaar rijgen is kicken, maar het is nog gaver wanneer je het level zo uitpluist dat je zomaar een sneaky route vindt die je op een totaal andere manier naar je doelwit brengt. Er zijn soms wel vijf of zes wegen die naar Rome leiden.

"Zelfs bij een derde en vierde speelronde zul je nog nieuwe routes en geheimen ontdekken."

Het grote klapstuk in dat kader is de Clockwork Mansion. Dit level is zo ingenieus en slim ontworpen, alleen al daarom verdient DH2 wagonladingen lof. Het kantelen van muren, trappen en plafonds is niet louter effectbejag; het werkt allemaal echt, en heeft impact. Zo kun je in een kantelende vloer duiken om in de ruimte eronder te kijken en zo de mechaniek erachter te ontdekken, waarna je weer een nieuwe manier kunt verzinnen om van A naar B te komen of je vijanden te slim af te zijn. Het is niet minder dan briljant.

Broeierige pluim

De grafische stijl verdient een dikke pluim, al is DH2 zeker technisch niet de mooiste game. De schilderachtige uitvergrote benadering is uit duizenden herkenbaar en toch voelt de neo-Victoriaanse voorstelling van zaken, deze keer gemixt met Zuid-Europese en Cububaanse invloeden, nieuw en fris. Texturen ogen soms wat low-res maar de kostuums, de wapens, de machinerie, de Clockwork soldiers (!), de maskers ... het is allemaal zo verfijnd en stylish gedaan. Puur genieten.
Neem daarbij de hoge replaywaarde van de hoofdmissie plus de vele zijmissies, en de conclusie kan niet anders zijn dan dat het heerlijk sluipen en moorden is in het broeierige Karnaca. ✪



weetje • weetje

Je kunt de Sign van de The Outsider ook rejecten - dan speel je de hele game dus zonder powers. Alleen voor bikkels.





SCORE **92**

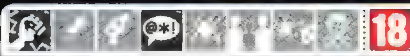
Ook weleens lekker: een Triple A game die zijn verwachtingen wél inlost. Dishonored 2 is een stealth-action meesterwerk met een heerlijk hoge replaywaarde.

JAN



Begin als Emily en speel daarna als Corvo. Maar zelfs bij een derde en vierde ronde zul je nog nieuwe routes en geheimen ontdekken.

20+ UREN



BASICS

STEALTH-ACTION
ARKANE STUDIOS / BETHESDA
1 SPELERS
OUT NOW

4 CONCEPTEN VOOR DEAD RISING 4 DIE BETER WAREN GEWEEST DAN DEAD RISING 4

Wouter is een beetje teleurgesteld over hoe veilig en voorspelbaar Dead Rising 4 is geworden. Terwijl hij de game speelde, bedacht hij vier concepten die een veel interessantere game hadden opgeleverd als Capcom Vancouver ongelimiteerd geld en tijd had gehad. Welkom in Wouters Droomwereld Gecreëerd uit Desillusies.

De ijzersterke formule van de eerste Dead Rising verwaterde elk daaropvolgend deel een beetje, ook al kwamen er steeds meer elementen bij. De moeilijkheidsgraad kelderde dramatisch, de hoofdrolspeler werd telkens oninteressanter, het verhaal minder relevant... Eigenlijk maakten alle vervolgen zich schuldig aan hetgeen waar Dead Rising in het eerste deel kritiek op had: schaamteloze *consumerism*. Het gaf je meer en meer en meer en meer, zodat je zeker vadsig vol kwam te zitten, maar werd je er ook gelukkig van? Tevreden zelfs maar? Niet helemaal.
Net zoals bij ongezond en vet voedsel, had ik na het spelen van Dead Rising 4 al snel weer honger naar iets beters. En dat terwijl er zóveel mogelijk is met deze franchise, omdat het zichzelf niet serieus neemt.
Ik bedacht een viertal scenario's die zo gefikst kunnen worden... eh, in een betere, creatievere wereld dan, en ik noem er ook effe bij op welke films ze zijn geïnspireerd. Laten we per slot van rekening niet vergeten dat de originele Dead Rising de game-versie is van Dawn of the Dead!

DEAD RISING: WILLAMETTE 2042



Set-up/setting: Het is 2042. Frank West is een bijna bejaarde knakker en hij bezoekt 'The Mall of the Future'. Deze wolkenkrabber vol met winkels wordt niet alleen overspoeld door zombies, ook werken er allerlei robots en androids die op hol slaan. Gelukkig kan je gebruikmaken van de meest brute concept-auto's, drones, mechs en zelfs complete robotlegers in je strijd tegen de rottende zooi.
Kritiek op: Het kapitalisme en consumentisme is in 2042 alleen nog maar erger geworden.
Inspiratie: High-Rise.
Gameplay-innovaties: Dankzij de high-tech shizzle die te koop is in The Mall of the Future kan Frank zich upgraden met allerlei augmentations, die hij ook wel nodig heeft als bijna-bejaarde. Al snel is de fotograaf uitgerust met een Dead Space-achtige HUD, kan hij foto's nemen met z'n ogen en probeert hij nieuwe combowapens uit middels hologrammen.
Tagline: *'Old Frank in a new world.'*

DEAD RISING: ARMY OF DARKNESS



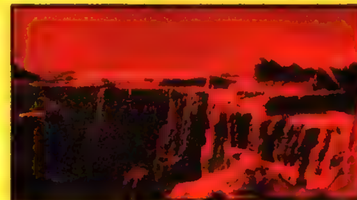
Set-up/setting: Frank West wordt via een geheimzinnig portaal honderden jaren het verleden in geslingerd. Hij komt terecht in het Brittannië van de 15de eeuw, waar hij door een naïeve prins, die danig gefascineerd is door West z'n charmes, meegenomen wordt naar een enorm kasteel. Daar breekt de hel los als een dwaze tovenaar per ongeluk een leger van ondoden creëert.



Kritiek op: De slechte invloed van de moderne wereld en op de onschuld van primitievelingen.
Inspiratie: Army of Darkness (Evil Dead 3).
Gameplay-innovaties: In Army of Darkness moet je ridders en knapen klaarmaken voor de strijd tegen de zombies, door ze steeds verder te moderniseren en uit te rusten met combowapens. Denk aan het soort systeem uit Assassin's Creed: Brotherhood, waarmee je je klaarmaakt voor een allesbeslissende eindstrijd die verschillende einden als resultaat heeft.
Tagline: *'Trapped in time. Surrounded by zombies. Low on gas.'*



DEAD RISING: THE RED PLANET



Set-up/setting: Frank West is klaar met de aarde en vertrekt naar een kolonie op de planeet Mars. Helaas is het daar niet minder kut, met grote, evil corporaties die de dienst uitmaken en door hun onmenselijke geëxperimenteer een, jawel, zombieplaag loslaten op de bewoners van de planeet Mars.
Kritiek op: De rijkdom van de 1%, de groeiende macht van grote bedrijven en rijke zakenmannen (Trump, anyone?).
Inspiratie: Total Recall
Gameplay-innovaties: De kolonie op Mars bestaat uit verschillende secties die van elkaar afgesloten kunnen worden doormiddel van luchtsluizen, en Frank moet zorgen dat elk gedeelte gevrijwaard wordt van ondode bedreigingen. Zodra zo'n sectie schoon is, kan de wederopbouw van start gaan, waarvoor nieuwe bewoners van de aarde gehaald worden. Deze kunnen dan bijvoorbeeld shops runnen voor combowapens, outfits maken voor Frank of zorgen dat hij nieuwe ugprades krijgt.
Tagline: *'What would you do if you were sick of earth?'*



DEAD RISING: THE AMAZONS



Set-up/setting: Jij bent Frankie East, een gehaaide fashion-blogger in New York die een modeconventie bezoekt om z'n nieuwe kledinglijn te promoten. Helaas gooit een evil vrouwenhater roet in het eten als hij, verkleed als vrouw, gratis parfumsamples aanbiedt waar een dodelijk virus inzit. Binnen no-time wordt de hele con overspoeld door zombies... van het vrouwelijke geslacht!
Kritiek op: Anti-feminisme, patriarchisme en vrouwonvriendelijkheid.
Inspiratie: Ghostbusters (die nieuwe, met vrouwen in de hoofdrol).
Gameplay-innovaties: Je bent een vrouw, alle zombies zijn vrouwelijk en ook de NPC's zijn vrouwen. Wat dat precies aan de gameplay verandert? Helemaal niets natuurlijk! Wel heb je in Dead Rising: The Amazones een zeer uitgebreide character customization functie, waarin je tot in de kleinste details het uiterlijk van je eigen Frankie kunt bepalen. Ook zit er een systeem in om outfits mee te ontwerpen; van de kleuren, materialen tot aan de vormen van de kleding. Niet zozeer omdat dit zo goed past bij een game waarin alleen maar vrouwen zitten, maar vooral omdat mij dat leuk lijkt...
Tagline: *'This time it's female.'*

DEAD RISING 4 (DE ECHTE)

Set-up/setting: Frank West laat zich door een FBI-agent overhalen om terug te keren naar het dorpje Willamette waar een nieuw winkelcentrum is gebouwd dat zes weken geleden overspoeld is door puppy's. Nee, zombies natuurlijk!
Kritiek op: Ehm... niets eigenlijk.
Inspiratie: Dead Rising 1 t/m 3
Gameplay-innovaties: Innovaties is een groot woord, maar er zijn aardig wat dingen toegevoegd. Exosuits bijvoorbeeld (een soort mini-mechs die je kunt upgraden tot ware vernietigingsmachines) en een research mode op je camera waarmee je op zoek gaat naar dingen die oranje oplichten zodat het een beetje voelt alsof je iets slims hebt gedaan. Verder is er een multiplayer co-op modus waar niemand rechtovereind van uit z'n graf zal rijzen en het feit dat er drie soorten wapens (schiet, smijt en mep) elk onder een eigen knop zitten, is ook wel het noemen waard.
Tagline: *'Frank West is back!'*



SCORE 71

Dead Rising 4 is een veel te veilig vervolg dat loopt op een ouderwetse engine, en daardoor begint het in grote getalen zombies afmaken inmiddels bijna... routine te worden. Hoog tijd voor een reboot van de serie!

WOUTER



Een goede twintig uur en dan heb je al wel zo'n 25.000 zombies gekilled.

25 UREN



18

BASICS
ZOMBIE SLACHTER
CAPCOM VANCOUVER
MICROSOFT
1 - 4 SPELERS
OUT NOW

STEEP

Je hoeft bij Sam niet aan te komen met een FIFA, PES of NBA-game, want met ballen spelen is niet interessant genoeg voor onze hyperactieve Spanjaard. Dat wil echter niet zeggen dat hij niet kan genieten van sportgames... ze moeten alleen wel een beetje extreem zijn!



Ooit verloor ik in een stoeltjeslift m'n handschoenen, waardoor ik bevriezingsverschijnselen kreeg aan beide pinken. Niet erg bij de pinken.

Eind jaren '90/begin 2000 was het leven op z'n mooist. Die paar jaar vlak voordat 9/11 gebeurde, zeg maar. Een tijdvak dat een soort perfecte, geculmineerde clusterfuck was van alle smakeloze rotzooi van de jaren daarvoor: harde rock, boze hiphop, gekke kapsels, lelijke broeken, uitbundige levensstijlen, dat soort dingen. Het had nul smaak, maar dat werd ruimschoots goedgemaakt door enthousiasme en levenslust.

In die periode droegen blanke kids opeens massaal dreadlocks, waren nü-metal bands (harde, alternatieve rock met rap invloeden) zoals Limp Bizkit helemaal de shit en namen energydrinks als Red Bull vanuit 't niets de wereld over. Deze periode was XTREME, yo! Verschrikkelijk. Heerlijk. Verschrikkelijk heerlijk.

Het was het tijdvak van Jackass en helden als Tony Hawk. Maar niets bracht alle elementen omtrent die specifieke tijdgeest zo perfect samen als games over extreme sports, zoals 1080° en snowboard klassieker SSX. Van een ramp afspringen, driedubbele salto's in de lucht maken terwijl je met één hand je board grijpt, tien seconden in de lucht zweven, lichtslierten creëren met elke beweging die je maakt, en dan eindigen met een arrogante oneliner op het moment dat je perfect in de sneeuw landt terwijl de drum & bass door je speakers pompt. Fuck ja!

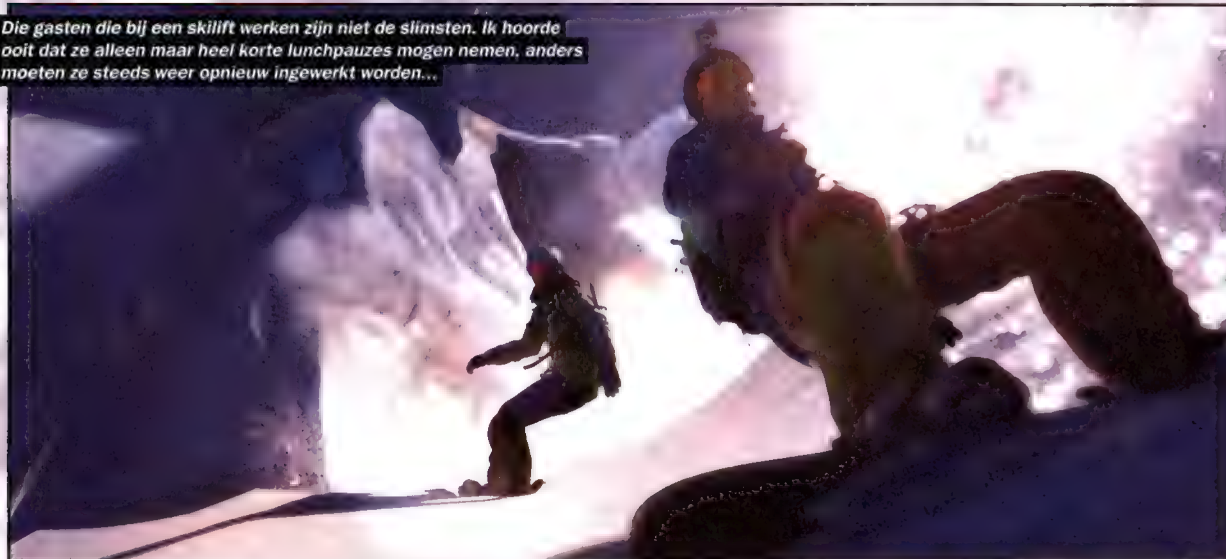
weetje • weetje

Door de game te spelen verdien je punten die je in de digitale winkel kunt spenderen aan voorwerpen als flitsende wingsuits. Deze punten kun je ook met écht geld kopen.

Oase

Zeggen dat ik dus behoorlijk zin had in STEEP, is een understatement. Want niet alleen is het een nieuwe IP (en ik trek Ubisoft tegenwoordig alleen nog maar als ze zich van hun origineelste kant laten zien) maar het is ook de eerste echte snowboardgame in jaren. En aangezien ik iemand ben die eerdergenoemde periode nooit echt achter me heeft gelaten, was ik extreem dorstig naar iets dat het SSX-achtige gat in m'n ziel kon opvullen.

Dat STEEP geen zuivere snowboardgame is (je kunt ook skiën, wingsuiten en paragliden) mag de pret niet drukken. Ook het feit dat het een open-wereld game is (draaiende om replica's van complete bergen, in plaats van individuele levels of pistes) met een grote nadruk op online connectiviteit en 'sociale' multiplayer (allemaal sleutelwoorden die mij normaliter behoorlijk tegenstaan) schaadde mijn enthousiasme voor STEEP nauwelijks. In een wereld waarin ik dagelijks door bruine zeeën van post-apocalyptisch geweld en pixelige rivieren van quasi-moderne indiegames moet zwemmen, is een ouderwets fijne snowboardgame een ware oase.



Die gasten die bij een skilift werken zijn niet de slimsten. Ik hoorde ooit dat ze alleen maar heel korte lunchpauzes mogen nemen, anders moeten ze steeds weer opnieuw ingewerkt worden...

Hartkloppingen

Mijn hart begon sneller te pompen toen ik in een van de tutorials ineens de jungle klassieker 'Freestyler' van Bomfunk MC's hoorde. Als er één nummer het levenslied is van extreme sports en de ziel van snowboarden, dan is dat het wel.

Ook het daadwerkelijke snowboarden voelde allesbehalve verkeerd. De prettige besturing zorgde ervoor dat ik zonder veel problemen langs bomen sjeesde en van blokhutjes afsprong (terwijl ik met één hand m'n board vastpakte, want ik

ben cool) en ook het gevoel van snelheid stelde niet teleur. Het skiën ging eveneens okay, mede omdat het qua besturing en gevoel vergelijkbaar is met het snowboarden. Al koos ik toch voornamelijk voor 't board, omdat het moeilijker was om tijdens het skiën je snelheid te behouden bij het wat secuurdere bochtenwerk. Dat het wingsuiten minstens even leuk bleek te zijn als het snowboarden, was misschien nog wel de aangenaamste verrassing. De snelheid die je daarmee kunt bereiken, nadat je de ietwat lastige besturing onder de knie hebt, is gestoord. Met een rotgang vlak langs nauwe rotsformaties wingsuiten zorgt dan ook voor voelbare hartkloppingen, op de best mogelijke manier.


Toen ik begon met skiën hadden we nog skischoenen met veters, waren er alleen éénpersoons stoeltjesliften en gebruikte niemand skistokken omdat je anders geen pijp kon roken tijdens de afdaling.

Extreme

Je gekke wingsuit-acties terugkijken via de replays is ook erg tof, vooral vanuit de GoPro-achtige first-person. Dat daar nog geen VR-ondersteuning voor gemaakt is (get on that, Ubi) is dan ook de grootste gemiste kans sinds het moment dat ik die wulpse brunette niet om haar nummer vroeg vorig weekend.

"Dit zijn verdomme EXTREME sports. Dit is het laatste wat saai mag zijn!"

Helaas bleek dat niet de enige teleurstelling te zijn die STEEP voor mij in petto had. Het paragliden bijvoorbeeld is zó langzaam en bestuurt zo zwaar (ja, ik weet dat dat de bedoeling is, maar toch) dat het werkelijk geen seconde vermakelijk is en aanvoelt als een constante strijd tegen de wind. Nog erger is dat de game, ondanks zijn gigantische formaat en overvloed aan missies, al heel snel eentonig wordt, ongeacht welk onderdeel je kiest. De hele game lijkt een aaneenschakeling te zijn van inwisselbare time trials; van zo snel mogelijk naar beneden gaan langs een recht, identiek ogend pad, waarbij je af en toe wat bomen ontwijkt en over rotsen heen springt. (En door cirkels skiën. Door héél veel cirkels skiën.) Iets wat na een uurtje of vier echt wel saai wordt. En dat mag gewoon niet. Saaiheid? In een extreme sportsgame? Dit zijn verdomme EXTREME sports. Dit is het laatste wat saai mag zijn!


weetje • weetje
Om te schakelen tussen de vier sporten, moet je stilstaan, op de grond. Als je dus met je ski's op een plekje staat waar je wegzakt in de sneeuw, dan kun je niet schakelen naar bijvoorbeeld je board.

Homogeen

Grafisch is de game een plaatje. Als realistisch ogende, interactieve replica van de Alpen en Alaska is het zelfs ronduit indrukwekkend, vooral als de zon ondergaat en een oranje gloed het witte landschap kleurt. Maar ook dat is een deel van het probleem: STEEP is een liefdesbrief aan het gebergte, niet zozeer aan wat je daar kunt doen.
Het gevolg is een game waarbij het wit van de sneeuw op een gegeven moment het enige is dat je nog ziet. Het is een game met vier verschillende extreme sporten, maar het vergeet je de mogelijkheid te bieden om naadloos tussen die sporten te wisselen (vanuit je parachute naar je wingsuit schakelen, zoals in Just Cause 3, om uiteindelijk te landen op je snowboard? Mag niet.) en juist dat had de game zóveel beter gemaakt.
Het is een game met een soundtrack die, los van het eerdergenoemde 'Freestyler', een Sky Radio-achtige selectie is geworden, waarbij zelfs de dubstep klinkt alsof het bedoeld is voor Vodafone reclames.
STEEP is een perfecte reflectie van de huidige tijdgeest: erg mooi afgewerkt en aan de oppervlakte werkelijk prachtig, maar zo risicoloos dat het slechts leidt tot één groot, oninteressant, homogeen omhulsel. STEEP is niet 'xtreme, yo', en is al helemaal geen SSX of 1080°. Tuurlijk; in het land der blinden is éénoog koning, maar wat snowboardgames betreft, lijkt 't er helaas op dat vroeger inderdaad alles beter was.


Hoe kun je in een volle kamer de skileraar eruit pikken? Hij vertelt het je zelf wel.


weetje • weetje
STEEP bevat ook 'story missions', waarbij je, tijdens je reis van A naar B, een verhaaltje wordt voorgelezen door een voice-over (en enkele cutscenes). Deze verhalen gaan voornamelijk over de geschiedenis van de bergen.

SCORE 67

Dat Ubisoft nieuwe dingen doet én een game uitbrengt in een bijna opgedroogd genre, doet me heel erg goed. Dat die game verder alleen maar grafisch weet uit te blinken, en verre van 'extreme' is, verknalt heel veel van die goodwill.

SAMUEL



Je kunt binnen 20 à 25 uur alle gouden medailles gehaald hebben. Mits je extreem genoeg bent, uiteraard.

25 UREN



BASICS

WINTERSPORTGAME
UBISOFT
1 SPELER
OUT NOW

PLANET COASTER



Symptomen: Tjeerd rent dagelijks gillend, met z'n armen in de lucht de redactie op, ratelt over een game met veel ups en downs, toont een achtbaan aan emoties en hangt her en der lichtjes op. Diagnose: Tjeerd lijdt aan een overdosis Planet Coaster.



REVIEW PC

Ik ben niet iemand die dagenlang nadenkt over de inrichting van z'n huis, of een mening heeft over decoratie. Dat soort shit interesseert me nou eenmaal geen fluit.

Het is dan ook onverklaarbaar, dat ik nu - midden in de nacht - al voor het vijfde uur op rij zit te piekeren over specifieke plaatsing van bankjes, bomen en rotsen. Ik denk na over de belichting van mijn park tot in de kleinste details. Komt die rotspartij er niet zo mooi uit, dan moet die van de zijkant beschenen worden door een paar andere lampjes. Vijvertje erbij, spotje erop enzovoort, enzovoort.

De volgende generatie

Het aanpassen in de vorige generatie pretparkgames hield zo'n beetje op bij de achtbanen, de natuur en wat extra props. Als je een winkeltje wilde, zag die er altijd hetzelfde uit, andere gebouwen waren ook niet mogelijk en het veranderen van het terrein was vooral erg vierkant.

Het was dus hoog tijd dat er weer eens een team met talent de handen uit de mouwen stak, om met moderne technieken een toffe pretparkgame te maken, en gelukkig is Frontier die uitdaging vol aangegaan. En met succes, want ze hebben meer gedaan dan alleen maar de basis bedekken met een laagje chroom, dit is met recht de volgende generatie te noemen.

Millenium Falcon Burger

Frontier heeft zich met name geconcentreerd op de 'aanpasbaarheid' van je park. Dat betekent dat je bijna álles kunt maken wat je wil, en het nog werkt ook. De winkeltjes, toiletten, informatiebalies etc. zijn bijvoorbeeld gewoon kale bouwsteentjes die je in praktisch elk gebouw kunt plakken. En die gebouwen, en andere sfeermakers in je park, hebben je fantasie als enige limiet. Of je nou een wc in een oud galjoen wil bouwen, een burgershop in de Millenium Falcon, of een hoedenwinkel in een saloon, het kan allemaal.

Je krijgt namelijk een enorme bak aan bouwmaterialen die je naar hartenlust op allerlei verschillende manieren kunt combineren. Zo kun je in principe álles nabouwen, en dat kan dus ook best het dorpje van de Skywalkers op Tatooine zijn. En dat is dan weer extra sfeervol te maken met een oneindige keuze aan lampen, zodat je park ook 's nachts een plaatje is.

Kant-en-klaar

Mocht je zelf niets willen bedenken of maken; geen zorgen, ook dan heb je gewoon de mogelijkheid om een prachtig park te bouwen met gebouwen en andere decoraties in meerdere thema's, zoals piraten en sprookjes. Maar het wordt je zó makkelijk gemaakt om de kant en klare gebouwtjes op te leuken en je park aan te passen met simpele dingen, dat zelfs de meest onhandige Harry het waarschijnlijk niet kan laten. Het aantal kant-en-klare oplossingen die Frontier zelf biedt, is wellicht wat aan de karige kant zijn, ware het niet dat de game uitstekend gebruik maakt van de community van de game.

weetje • weetje

Planet Coaster is een game van de makers van het originele RollerCoaster Tycoon. Maak dus niet de fout die veel gamers al hebben gemaakt: de nieuwe RollerCoaster Tycoon kopen. Want die is dus bagger, niet doen.

Community rules

Frontier liet eerder in hun game Cities: Skyline al zien dat ze graag gebruik maken van Steam Workshop, maar de manier waarop ze het in Planet Coaster hebben geïntegreerd, is fantastisch. In het openingsmenu kun je handig browsen tussen de creaties van je vrienden en de beste makers uit de community en met één druk op de knop kun je ze toevoegen aan je eigen park.

En wat daar tussen zit is werkelijk fenomenaal; er zijn gasten die eigenhandig een compleet nieuw thema bouwen, of dat nou Star Wars of Japan is, het is zo prachtig gemaakt, dat



ik me voor kan stellen dat deze dingen in een paar maanden gewoon standaard in de game worden meegenomen.

Stelletje varkens!

Als je een pretparkmagnaat in spé bent, zijn ook andere dingen erg belangrijk, zoals het parkmanagement. Je gasten zijn namelijk nog steeds varkens; ze gooien hun afval gewoon op de grond als je geen prullenbak hebt staan (of als ie vol is) en wachten echt niet netjes tot ze een toilet vinden om de boel onder te kotsen.
Daarom moet je natuurlijk schoonmakers hebben, en hoe groter je park, hoe meer

"Dit is de pretparkgame die je over negen jaar nog steeds speelt."

mannetjes je daarvoor nodig hebt. Hetzelfde geldt natuurlijk voor mecaniciens om je attracties te onderhouden en entertainers om je gasten te amuseren. Ook de winkeltjes (waarbij je invloed hebt op prijzen en assortiment) worden bemand door jouw personeel en al het personeel kan ook blij of ongelukkig zijn met de stand van zaken in je park. Zo kunnen ze ontslag nemen als het kut gaat, maar je kunt ook investeren in hun training zodat ze uiteindelijk meer gaan verdienen én beter presteren.
In de praktijk voelt dat helaas wel wat oppervlakkiger dan 't lijkt. Het personeel heeft alleen maar vage gedachten waarop je niet echt in kunt spelen, zoals 'mijn baan is wel leuk', maar nooit: 'ik kan wel wat extra collega's gebruiken bij *Toiletgebouw 3*, want het is daar een bende.'
Het is ook lastig om routes te bepalen voor je personeel, aangezien je geen paden kunt selecteren, maar alleen objecten. Het is echt niet zo moeilijk om dat te regelen, Frontier!

Niet zo veeleisend

Het wordt gelukkig nooit een probleem, maar het betekent ook dat je niet zo heel veel tijd in je parkmanagement kunt steken. In het eerste uur zul je er druk mee bezig zijn, omdat je dan de grootste behoefte aan geld hebt, maar daarna is het smooth sailing en word je amper ergens op afgerekend.
Dat ligt ook aan de gasten: die zijn gewoon niet zo veeleisend. Die betalen gerust drie dollar entree voor een park met twee (betaalde) attracties en leggen zonder blikken of blozen 17 dollar neer voor een achtbaanritje in een verder leeg park en je hoort ze amper klagen.
Daar staat dan weer tegenover dat je gasten zelf de routes door je park uitstippelen langs de attracties die zij het leukst vinden, dus het kan zomaar voorkomen dat het in bepaalde delen van je park ontzettend druk is, omdat daar je populairste attracties staan. Daar kun je dan weer op inspelen door de paden aan te passen of ergens anders de boel ook wat toffer te maken.
Top is ook dat je gasten de aankleding van je park waarderen, en dat dat ook invloed heeft op de aantrekkingskracht van de attracties. Het geeft je echt extra motivatie om wat meer moeite te steken in de decoraties.

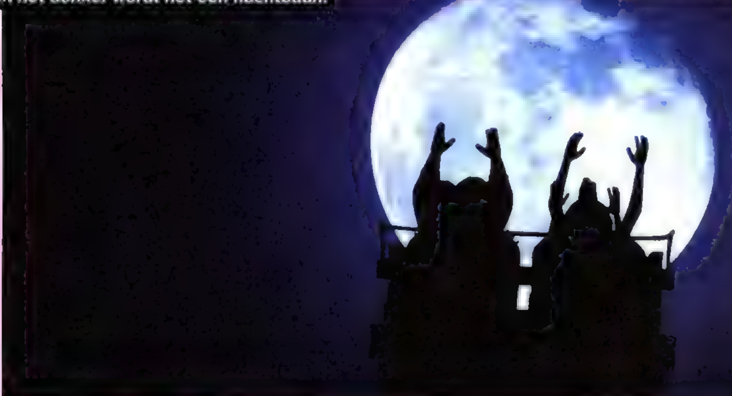


Kunstwerkjes

Mocht je je helemaal niet met het managen van je park bezig willen houden, dan hoeft dat niet, en kun je gewoon een Sandbox Park gaan bouwen waar je je nergens druk over hoeft te maken.
Dat is wel wat anders in de Campagne of Challenge modus, waar je een beginnend park moet uitbouwen, of een noodlijdend park weer winstgevend moet maken. Die zijn echt de moeite waard om te spelen, omdat die scenario's vaak prachtig zijn gemaakt. Zo kom je in parken die half af zijn, maar je bakken met inspiratie geven voor je eigen creaties! Het beste voorbeeld is misschien wel de allereerste missie waarin je gasten het park binnenkomen met uitzicht op een meer met zinkende, smeulende schepen, piraten en soldaten die op elkaar schieten, een fort aan je linkerkant en een achtbaan die door een piratengrot zoeft, terwijl de piratenmuziek in je oren schalt. Het ziet er schitterend uit en je wil meteen alles uit de kast halen om dit kunstwerkje af te maken.
Dat geldt zelfs voor gasten zoals ik, die dat soort dingen normaal gesproken geen fluit interesseert. ✪



Het wordt 'fast food' genoemd omdat je het heel snel moet opeten, anders loop je het risico dat je daadwerkelijk wat proeft...


In het donker wordt het een nachtbaan.


weetje • weetje
De game kost maar € 35,-. Dat is nog niet eens de prijs van een kaartje voor de Efteling.

SCORE 89

Planet Coaster luidt de nieuwste generatie van pretparkgames in, en is met z'n vrijwel oneindige mogelijkheden en tonnen vol inspiratie en fun leuk voor creatievelingen van elk niveau. Alleen het gebrek aan diepgang in parkmanagement kost deze game een Gold Award.

THEERD



Dit is de pretparkgame die je over negen jaar nog steeds speelt.

99+ UREN



BASICS

PRETPARK SIM
FRONTIER
1 SPELER
OUT NOW

SUPER MARIO



Samuel heeft de populariteit van Minecraft nooit begrepen. Waarom uren spenderen aan het creëren van digitale werelden als je ook gewoon avonturen kunt beleven ín die werelden? Super Mario Maker beantwoordt die vraag. Enigszins.



Wat leuk: een muzieklevel. Dat moet haast wel Level 42 zijn.

Het was een vervelende maand voor me. Ik ben iemand die uitdagingen en ontberingen in het leven normaal gesproken met opgeheven hoofd tegemoet treedt, maar omgaan met een gebroken hart is nou niet bepaald m'n sterkste punt. De 3DS-versie van Super Mario Maker kwam wat dat betreft op het juiste moment. Mario besturen en 'm springend langs obstakels manoeuvreren, maakt mij immers direct gelukkig. Simpelweg omdat Mario het schoolvoorbeeld is van feilloos gekalibreerde gameplay en onvervalst plezier. Mario is de papa van videogames; de beschermheilige van mijn favoriete bezigheid. En met elke game bewijst hij weer dat hij de beste is in wat hij doet.

Dat ik deze maand, ondanks m'n mentale dip, vaker met een glimlach naar m'n scherm heb gestaard dan semi-jankend in foetushouding in een hoekje heb gezeten, was dan ook voornamelijk aan Mario te danken.

weetje • weetje

De game bevat geen Mystery Mushrooms, waarmee de sprite van Mario veranderde in die van andere Nintendo personages. Nou was dit puur een esthetisch dingetje, maar het blijft jammer.

Aantrekkelijk

De Wii U versie van Super Mario Maker kreeg van Jurjen een terechte Gold Award, want het was niet alleen de leukste en meest intuïtieve levelmaker die we ooit hadden gezien, maar ook gewoon een nieuwe 2D Mario met, in feite, oneindig veel levels. En dat laatste punt is wat Super Mario Maker for Nintendo 3DS automatisch zo aantrekkelijk maakt: het biedt wederom oneindige pret, maar deze keer overal waar je maar wil (okay, niet helemaal, maar daar kom ik later op terug).

Ik heb vele toffe Mario games gespeeld op mijn 3DS, maar Super Mario Maker is toch wel heel bijzonder. Zoals Jurjen al schreef: het is een viering van Super Mario als fenomeen. Het is een ultieme remix van het toonaangevende Super Mario Bros., SMB 3, SMB World én New SMB, en zodoende een



Samuel speelt deze game ook op de wc. En dan kiest ie dus altijd voor play... of doorspoelen?

soort van allesomvattende liefdesbrief aan gamers voor wie de naam Mario zowat een synoniem is voor dit medium. Gamers zoals ik, dus.

Medailles

Die liefdesbrief kan ik nu dus 'lezen' wanneer ik wil. In de trein. In bed. Op de kakkerette. Overal. Vooral omdat deze versie ook weer een hele lading levels bevat die door de genieën van Nintendo zelf bedacht zijn. Want, eerlijk is eerlijk, het was tof om te zien hoeveel levels er gemaakt werden door de bezitters van de Wii U-versie, maar het gros bestond uit achterlijk moeilijke uitdagingen, of juist van die automatische 'raak je controller niet aan' ritjes die slechts vermakelijk waren om één keer naar te kijken.

Super Mario Maker heeft ons geleerd dat het leuk en makkelijk is om een level te maken, maar dat het ontwerpen van een écht verslavend en speelbaar stukje videogame een bepaalde creativiteit en intelligentie vereist die maar weinig mensen bezitten. Voor Nintendo is 't echter kinderspel. Dat 'hun' levels óók nog eens allemaal geheime (en oprecht uitdagende) parameters bevatten die je elke keer twee gouden medailles kunnen opleveren, maakt deze levels niet alleen heerlijk om door te spelen maar ook om te hérspelen. 'Pak alle vijftig munten voor je de vlag bereikt' en 'verbrand alle Koopa's maar vermijd het doden van Goomba's'; dat soort spul. En dan met jezelf afspreken dat je niet naar het volgende level mag voordat je allebei de medailles gehaald hebt. Heerlijk.



Logica

Alleen al om die reden vind ik Super Mario Maker for Nintendo 3DS dus een geweldige game: het is een sterke platformer met honderd geweldige

MAKER

levels (die dankzij die medailles nog beter zijn dan die van de Wii U-versie) die de geschiedenis van Mario viert.
Tegelijkertijd besef ik dondersgoed dat de focus op de rest van het pakket ligt; op al die middelen die je worden aangeboden zodat je zélf Mario-magie kunt maken. Nou ben ik zelf nooit een grote fan geweest van content creation - ik kies altijd voor content consumption - maar ook op het kleine touchscreen van de 3DS is het een waar genot om op intuïtieve wijze levels in elkaar te knallen.
Mijn voornaamste zorg was ingaan (zoals een paddenstoel naar een voorwerp slepen om die groter te maken) is perfect behouden in deze draagbare versie.
Ook erg tof is dat je meer elementen (vijanden, powerups, bouwblokken, etc.) kunt ontgrendelen door steeds meer van die Nintendo levels uit te spelen; de synergie tussen spelen en bouwen is zo op prachtige wijze aanwezig.

Spontaniteit

Op typische Nintendo wijze neemt ook déze game echter twee stappen vooruit om vervolgens toch weer een stapje

"Ik was bang dat de sprong van Wii U naar 3DS zou leiden tot priegelwerk, maar daar is totaal geen sprake van."

dat de sprong van Wii U naar 3DS zou leiden tot priegelwerk, maar daar is totaal geen sprake van; elk onderdeel neemt dusdanige duidelijke, vierkante plekken in op het 'rooster' van het level, dat je zonder gehannes de gekste creaties kunt bouwen. En ook de spelachtige logica waarmee je dieper op dat proces kunt terug te doen. Want waar ik het allermeest naar uitkeek, was om de tofste creaties van andere mensen op te zoeken en die dan probleemloos te kunnen downloaden naar deze 3DS-versie. Om een of andere achterlijke reden bevat deze versie echter géén ID-search; je kunt dus wel levels downloaden, maar slechts aan de hand van een willekeurige selectie. Het level dat je neef zo kunstig in elkaar had getimmerd, kun je dus niet online opzoeken.
Nintendo zegt dit te doen 'voor de spontaniteit', maar dat is natuurlijk de grootste bullshit sinds mijn deadline smoezen [PARDON? - Ed]. Je kunt dus alleen levels met je vrienden delen via local share, oftewel, als zij met hun 3DS bij jou in dezelfde ruimte zijn. Belachelijk.

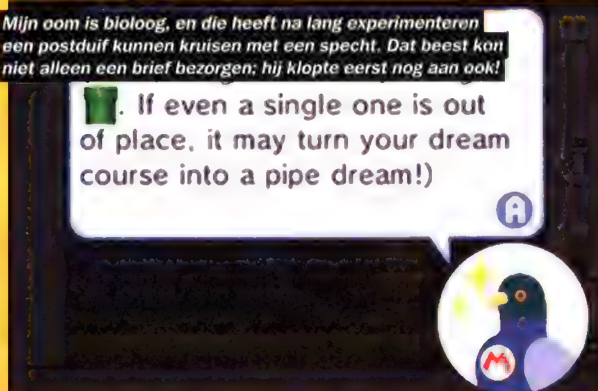
Smartphones

Het is overduidelijk dat Nintendo de Wii U versie relevant wil houden door die te bestempelen als de online versie, terwijl het op de 3DS de sociale versie moet zijn die je overal naartoe neemt en die jou dichter bij die eerdergenoemde neef brengt.
Een gigantische gemiste kans, want wat véél toffer was geweest, was de twee games cross-compatible maken. Dus dat je alles wat je thuis op je Wii U gedaan hebt, probleemloos oppikt op je 3DS en andersom. Inclusief hoe je levels vindt en speelt, dus.
Ja, ik snap dat de 3DS versie hiermee in feite de superieure versie zou worden (want die is net zo prima speelbaar én ook nog eens draagbaar) maar nu hebben we een game waarvan één element verminkt voelt, en dat maakt deze versie toch enigszins teleurstellend.
En dat breekt m'n hart een beetje, bovenop m'n liefdesverdriet. Maar maak je geen zorgen; ik kom er wel weer bovenop. ('Ik heb nog genoeg levens', 'my princess is in another castle', etc.) En desondanks is Super Mario Maker for Nintendo 3DS ook wel écht een game van jewelste, hoor; onderschat niet hoe belachelijk goed dit product ontworpen is als videogame én level editor. Maar een Gold Award? Nee, deze keer niet.

weetje - weetje
Uniek aan deze versie is dat meerdere personen gezamenlijk aan één level kunnen werken. In de Wii-U versie was elk project gebonden aan één gebruiker.



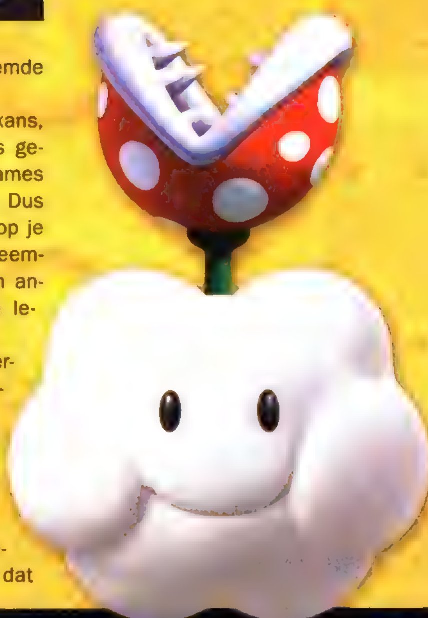
Ik at laatst in een restaurant dat als voorgerecht alleen maar schildpaddensoep op de kaart had staan. Het bleek een slow food restaurant.



Mijn oom is bioloog, en die heeft na lang experimenteren een postduif kunnen kruisen met een specht. Dat beest kon niet alleen een brief bezorgen; hij klopte eerst nog aan ook!



Mijn oom de bioloog is er later nog in geslaagd een schildpad met een luiaard te kruisen. Geen vooruitgang...



SCORE 84

Niet handmatig levels van andere spelers mogen zoeken is een dusdanig gemene restrictie dat het de game in één klap z'n potentiële Gold Award heeft gekost. Verder is dit gewoon een erg fijne draagbare port van een van de meest innovatieve games van de huidige generatie.

SAMUEL



De Nintendo levels kun je binnen tien uur uitspelen, maar dankzij de user-made levels is de game in theorie oneindig speelbaar.

10+ UREN

BASICS
PLATFORMER / GAME-MAKER
NINTENDO
1 SPELER
23 DECEMBER 2016

SHADOW TACTICS
BLADES OF THE SHOGUN

In een kluis in Jan z'n kantoor zou een code liggen van een Commandos game, maar dan met ninja's. Nu is sluipen niet Tjeerd z'n sterkste punt - de dwaas is twee meter lang - maar hij heeft wel een zwarte pyjama, dus glipte ie naar binnen en ontvreemdde de code.



Wat Golem met die ene Ring heeft, hebben onze oosterburen met strategische games. Zo komen de Settlers uit Duitsland, evenals de bekende Anno reeks, maar belangrijker nog: ook Desperados is een Duits product. En die game is weer geïnspireerd door Commandos: Behind Enemy Lines. Beide zijn stealth based strategische actiegames, waarin je missies oplost met een soort A-Team: iedereen heeft zijn eigen specialiteiten en je hebt ze allemaal nodig om de missies te volbrengen.

Degelijk
Shadow Tactics: Blades of the Shogun is honderd procent geïnspireerd op Commandos en Desperados, en gemaakt door, inderdaad, het Duitse Mimimi Productions.

In Shadow Tactics speel je met een team Japanners: een Samurai, een Geisha, een Shinobi, een scherpschutter en een boobytrap-specialist. Gedurende het eerste deel van de campagne maak je je team compleet om daarna met z'n allen tegelijkertijd aan de slag te gaan. Het is een goede manier om te wennen aan de game en om het langzamerhand ingewikkelder te maken. Zo begin je in de eerste missie met de Shinobi, een typische sluipninja met een grapplehook, een werpster en een... steen om je vijanden af te leiden. Overal in Japan wordt gevochten en jij helpt een Shogun om een einde te maken aan deze situatie. Tijdens deze missie ontmoet je ook twee bondgenoten: de Samurai en de Sluipschutter. Zo leer je gebruik te maken van de beschikbare talenten, die je allemaal hard nodig zult hebben.

> **"Uitdagend, verslavend en nostalgisch met een toffe en passende setting."**

Moeilijk
Shadow Tactics is namelijk verdomd moeilijk; je zult nooit in één oogopslag zien wat er van je verwacht wordt en er zijn meestal meerdere routes en manieren om je missies tot een goed einde te brengen.
Het is duidelijk dat de makers ervoor wilden waken dat je bepaalde chokepoints kunt uitbuiten, door bijvoorbeeld (zoals in Commandos) achter een steen te campen en alle wachters te killen die aan komen lopen omdat ze een lijk zien liggen. Ze hebben dit opgelost door erg veel guards neer te zetten die ook elkaar in de gaten houden, maar eveneens door speciale klassen in te voeren die niet makkelijk naar een valstrik te lokken zijn.

Voldoening
Je zult dus regelmatig met je handen in het haar zitten en meerdere varianten van je aanvalsplan moeten uitproberen voordat je erachter bent wat werkt en, vooral, wat niet. Het wordt je echter nergens onmogelijk gemaakt; de game probeert je gewoon uit de dagen om het maximale uit je strategische vaardigheden te halen en alle verschillende opties te verkennen. Ik werd dan ook nooit ontmoedigd om het nog een keertje te proberen, en zo werd de game een verslavende magneet die me, elke keer als ik weer een schier onmogelijke opgave wist op te lossen, bakken met voldoening gaf.

Gedateerde liefdesbaby
De game ziet er met zijn celshaded stijltje charmant uit en door goed kleurgebruik krijgt het een typisch Japans sfeertje. Helaas zijn de contouren rond de personages en andere objecten erg dik, en zit er weinig detail in de mannetjes en vrouwtjes die in de wereld rondlopen; zeker op het gebied van animatie oogt het nogal gedateerd. Op het gebied van muziek had ik ook liever wat sfeervollere deuntjes gehoord in plaats van de redelijk generieke 'spannende-muziek', maar desondanks heeft deze indie ontwikkelaar een mooie liefdesbaby weten te verwekken.




weetje • weetje
Shadow Tactics is moeilijk... Daarom zie je boven in je scherm altijd wanneer je laatste save was én krijg je een minuut (!) na elke save een herinnering dat je al een minuut niet meer gesaved hebt.

SCORE 77

Shadow Tactics is een tikkeltje gedateerde liefdesbaby die de kracht en charme van een uitgestorven genre met succes weet te reanimeren. Uitdagend, verslavend en nostalgisch met een toffe en passende setting.

TJEERD



Je hersens kraken 32 uur lang, én hij is ook nog eens op meerdere manieren herspeelbaar.

32 UREN

16

BASICS
STEALTHY STRATEGISCHE ACTIEGAME
MIMIMI PRODUCTIONS / DAEDALIC ENTERTAINMENT
1 SPELER
OUT NOW

VANAF NU WORDT HET...

SPECIAAL

EN DAT KOMT ONDER ANDERE DOOR:

SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

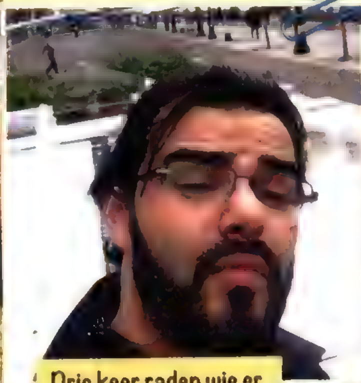
"ALSOF EEN VERLEGEN, STOTTERENDE EN NIET AL TE KNAPPE JONGEN MET SCHULDEN, DE LIEFDE WIL VERKLAREN AAN EEN GELUKKIG GETROUWDE MISS WORLD 2016. ER IS STATISTISCH GEZIEN ALTIJD EEN KANS OP SUCCES, MAAR DIE IS WEL HEEL MINIEM..."



... en JJ kan het weten.

NOG EEN SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"SLECHTS TWEE MENSELIJKE OVERLEVENDEN DIE DE HELE AARDE VERVOLGENS WEER VOL MOGEN KRIKKEN. ONDERGETEKENDE STEMT DAARBIJ OP ZICHZELF EN ARIADNA GUTIERREZ. OF KATE UPTON. OF MILA KUNIS. OF..."

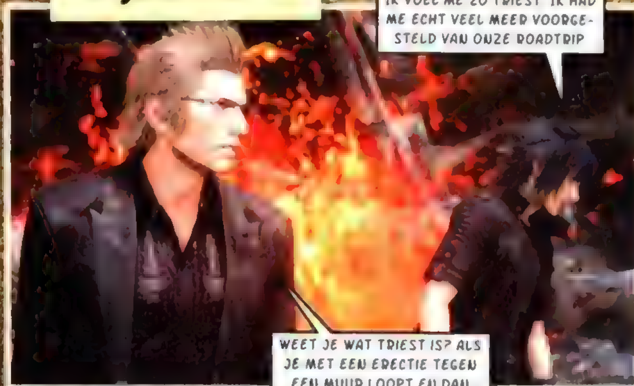


Drie keer raden wie er weer vrijgezel is...

SPECIAAL FRAMEDROP FRAGMENT



LEUKSTE NIET GEPLAATSTE BIJSCHRIFT



SPECIALE REDACTEUR VAN DE MAAND



SIMON

Dikke kans dat jullie Simon Zijlemans kennen, al is het deze maand de eerste keer dat hij een bijdrage levert aan ons blaadje. Hij is namelijk wekelijks te zien op Veronica als host van het tv-programma Insidegamer; je weet wel van Insidegamer.nl, de site die ook bij ons op de redactie wordt gemaakt.

Verder is 'De Zijl' hoofdredacteur van Sanoma Men's Magazine, schrijft ie nog weleens een stukkie in andere bladen en kun je z'n kop ook hebben zien langskomen als reporter van Voetbal Inside.

Gamen is echter z'n lust en z'n leven, en uit het feit dat hij Yakuza een van de beste spelseries vindt, mag je afleiden dat hij tevens over een verfijnde smaak beschikt. En zoals het een echte fan betaamt, snap je er dan geen reet van dat niet iedereen er net zo over denkt.

Hij vroeg ons daarom deze maand een artikel te mogen schrijven over hoe goed deze Japanse franchise is en hoeveel iedereen die er (nog) onbekend mee is, mist in z'n leven.

Het mocht van ons, en omdat dit de eerste keer is dat Simon een artikel in PU schrijft, is hij per definitie de Speciale Redacteur van de Maand.

OOK GESPEELD

- ANIMAL CROSSING: NEW LEAF - WELCOME AMIIBO
- ASSASSIN'S CREED: THE EZIO COLLECTION
- BEAT THE BEAT: RHYTHM PARADISE
- DARKSIDERS: WARMASTERED EDITION
- DOTS & CO
- KILLING FLOOR 2
- OWLBOY
- RESIDENT EVIL 4, 5 & 6
- SHIN MEGAMI TENSEI IV: APOCALYPSE

DE APOCALYPS BELEEFD IN GAMES

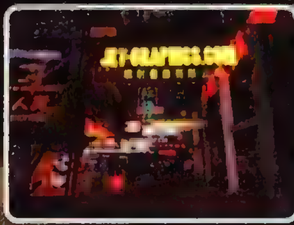
HET EINDE DER TIJDEN

Geen beter moment om over het Einde der Tijden te praten dan aan het eind van het jaar, nietwaar? Optimisme wordt immers gruwelijk overschat.

HET EINDE DER TIJDEN DOOR DE JAREN HEEN VAN CHRONO TRIGGER TOT THE DIVISION



Chrono Trigger (1995)
Chrono Trigger weet dankzij zijn tijdreiselementen zowel Apocalyptisch als post-Apocalyptisch te zijn. Een groot deel van de game speelt zich af in het jaar 1000, maar een retourtje naar het jaar 2300 leert onze helden dat het Einde der Tijden plaatsvond in 1999. De rest van de game is een race tegen de klok om die Apocalyps te voorkomen.



Kowloon's Gate (1997)
Wanneer de gesloopte ommuurde stad Kowloon opeens weer in Hong Kong lijkt te verschijnen, moet een Feng Shui beoefenaar deze 'schaduwrealiteit' betreden om die te scheiden van de normale, en daarmee het Einde der Tijden te voorkomen. Dit duistere first-person adventure voor de PlayStation kwam alleen uit in Japan en is zonder twijfel de meest bizarre game in deze lijst.



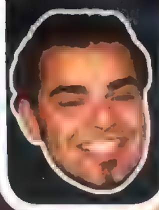
Apocalyps (1998)
Na het creëren van een theocratie waar wetenschap gezien wordt als het werk van de duivel, probeert het kwaadaardige staatshoofd The Reverend de Apocalyps in gang te zetten om zijn religie voor eens en altijd als de ware neer te zetten. Het is aan zijn voormalige compagnon, Trey Kincaid (gespeeld door Bruce Willis), om dit doemscenario te voorkomen.



The Legend of Zelda: Majora's Mask (2000)
Ironisch genoeg is het een game van Nintendo die bekend is geworden als een van de meest Apocalyptische mediaproducten aller tijden. De aanwezige onderhuidse vrees en existentiële treurigheid in het dorpje Termina als gevolg van de maan die op de planeet dreigt neer te storten, maakt van Majora's Mask een onvergetelijk sombere ervaring.



Half-Life 2 (2004)
Somberheid is ook het perfecte woord om Half-Life 2 mee te beschrijven, dat zich afspeelt op een grauwe, dystopische Aarde, overgenomen door de buitenaardse Combine. Er worden geen kinderen meer geboren, volwassenen worden geoogst of gehersenspoeld en alle grondstoffen worden de planeet ontnomen. Zeggen dat het einde nabij lijkt, is een understatement.





'It's the end of the world as we know it', aldus de band R.E.M. Het zijn vooral de woorden 'as we know it' die in dit kader geniaal zijn, want voor ons simpele mensen kan de kleinste verandering in ons wereldbeeld al het einde betekenen. Een contract dat niet verlengd wordt, een examen dat verpest is, een relatie die abrupt eindigt, de komst van een nieuwe president, het vertrek van een fijne collega, het verliezen van een potje FIFA... het maakt niet uit hoe groot of klein de gebeurtenis; er is altijd wel iemand wiens wereld er volledig door instort. Pfffft, drama queens.

Af en toe gebeuren er echter dingen waardoor het wél logisch is om even een existentiële brok in de keel te krijgen en jezelf af te vragen of dit werkelijk het begin van het einde kan betekenen. Zaken als global warming, overbevolking, natuurrampen, ISIS, kernwapens, slechte PC ports. Dat soort narigheid.

SCHULDGEVOEL

Hoe je het ook wendt of keert, het Einde der Tijden (de Apocalyps, Armageddon - hoe je het ook wil noemen) is tegenwoordig een hot item. Komt dat omdat we de Aarde ook daadwerkelijk aan het verneuken zijn? Komt het omdat we dankzij het internet makkelijker en vaker met iedereen op deze aardkloot kunnen praten over lastigere, diepgaandere onderwerpen? Of komt het simpelweg omdat we zo bang zijn voor het einde (zie ook PU 275: PUretro over de Dood) en we het daarom zo vaak als onderwerp kiezen in kunstuitingen, in de hoop het ooit te kunnen begrijpen en misschien zelfs te overwinnen!? Al die suggesties kloppen wel een beetje, denk ik. Nu is het zeker waar dat de mensheid al sinds het begin der tijden geïnteresseerd is geweest in het einde ervan (zie kader), maar het is daarentegen wel een vrij recente ontwikkeling dat we bijvoorbeeld de levens van honderdduizenden mensen kunnen beëindigen met slechts één druk op een knop. Het is pas sinds kort dat ik niet meer zonder schuldgevoel sushi kan eten, omdat ik gelezen heb hoe we in nog geen twee decennia onze oceanen hebben leeggevist. Dat soort dingen zijn nou eenmaal eng, en dat besef begint, wereldwijd, langzaam door te dringen.

KUNSTMATIG

Als je je dus afvraagt waarom zoveel films, tv-series en, uiteraard, videogames zich tegenwoordig afspelen in een post-Apocalyptische setting, dan heb je nu je antwoord: omdat we onszelf willen waarschuwen in de hoop die realiteit te voorkomen, én omdat we ons ook een beetje willen voorbereiden op de mogelijkheid dat we zo'n wereld toch gaan meemaken.

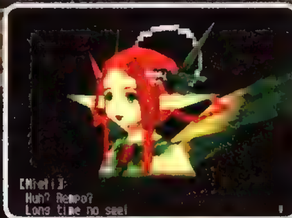
En niet dat ik jouw speelsessies van Fallout 4 voorgoed wil verpesten, maar er is nóg een reden waarom post-Apocalyptische settings helemaal in zijn tegenwoordig: dorre woestenijen zijn nou eenmaal ontzettend goedkoop te renderen. Een gemiddeld wasteland is een »



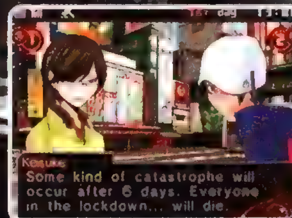
Gears of War + Resistance: Fall of Man (2006)
2006 was een goed jaar voor het einde van de mensheid: zowel Xbox 360-exclusive Gears of War als PS3-paradepaardje Resistance lieten ons wat van de mensheid was overgebleven, verdedigen tegen overweldigend, planeetvernietigend, buitenaards gespuis. Blijkbaar is het Einde der Tijden vooral heel erg bruin.



Disaster: Day of Crisis (2008)
Aardbevingen, uitbarstende vulkanen, tsunami's, bosbranden, instortende flatgebouwen, terroristen, jankende slachtoffers... Dit ondergewaardeerde pareltje voor de Wii werd door de critici afgebrand vanwege z'n gebrek aan consistentie, maar als speelbare verzameling van Apocalyptische rampscenario's is het wellicht een van de meer vermakelijke games in deze tijdslijn.



Avalon Code (2009)
In deze relatief onbekende actie-RPG voor de DS, bestuur je een jongen (of meisje) wiens Apocalyptische dromen profetisch blijken te zijn. De wereld waarin je leeft staat namelijk op het punt vernietigd te worden, om plaats te maken voor een betere. Het is aan jou om zoveel mogelijk informatie van deze wereld te verzamelen en mee te nemen naar de volgende.



Shin Megami Tensei: Devil Survivor (2009)
Heel Tokyo wordt na een demonische invasie door de regering afgesloten, in de hoop de dreiging te isoleren en zo een wereldwijde Apocalyps te voorkomen. Jij en je vrienden bevinden zich echter nog in Tokyo, waar iedereen wanhopig probeert de gedoemde stad te verlaten en hun geestelijke gezondheid te behouden.



World of WarCraft: Cataclysm (2010)
De subtitel zegt het al: deze uitbreiding op 's werelds bekendste MMORPG draait om de volledige, Apocalyptische vernietiging van Azeroth. De terugkeer van de demonische draak Deathwing the Destroyer verschroeit het aardoppervlak en creëert een interdimensionale scheur die het einde van de wereld lijkt in te luiden. Zijn doel is duidelijk: de vernietiging van al het leven op Azeroth. »

TOP 3 DE MEEST INVLOEDRIJKE EINDEN DER TIJDEN

DE APOCALYPS



Vele religies bevatten teksten over cataclysmische doemscenario's, maar de allerbekendste is zonder twijfel het laatste boek van de Bijbel: Openbaring.
In dit boek beschrijft Johannes de Evangelist zijn visioenen over het Einde der Tijden; een periode waarin de Aarde geteisterd zal worden door wereldoorlogen en bovennatuurlijke plagen, maar die uiteindelijk zal resulteren in de ultieme overwinning van God over Satan en zijn legers. Openbaring staat vooral bekend om z'n symbolische en zeer tot de verbeelding sprekende wezens, zoals de Vier Ruiters (die de komst van de valse Messias, de Antichrist, aankondigen), het 666-Beest (de Antichrist), De Zevenkoppige Draak (de Duivel) en de Hoer van Babylon (de moeder van de Antichrist). Deze figuren regeren vervolgens duizend jaar over de Aarde, met alle gevolgen van dien (water dat in bloed verandert, één derde van de mensheid die sneuvelt, etc.) voordat Jezus in actie komt, en de duivel en zijn volgelingen voorgoed in het eeuwige vuur smijt.
Saillant feit: het bekende woord 'Armageddon' komt ook uit dit boek, maar is, in tegenstelling tot wat veel mensen denken, níet de naam van de laatste wereldoorlog. Nee, het beschrijft de plek waar die oorlog gevoerd moet worden, namelijk 'Har Megiddo'. Oftewel: de heuvel bij Megiddo. En dat is een plek in Israël waar jij gewoon naartoe kunt. Dus als je wil, kun je deze week nog een selfie maken bij Armageddon. Hashtag YOLO!

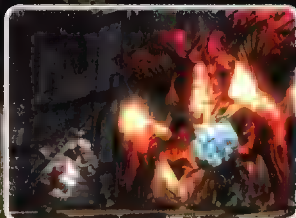
RAGNARÖK



'De Verdoemenis van de Goden' is niet alleen een hele goede bandnaam, het is ook de Nederlandse vertaling van het woord Ragnarök, oftewel: het Einde der Tijden volgens de Noordse mythologie. Ragnarök bestaat uit gigantische natuurrampen en een heftige veldslag, waarbij veel van de belangrijkste Noordse goden het leven laten, waaronder Thor, Odin en Loki (inderdaad, die gasten die je kent van de Marvel films). Het is een geweldadige gebeurtenis die bijna op maat lijkt te zijn gemaakt voor een videogame, met z'n groteske zeeslangen, reusachtige wolven en titanen met vlammende zwaarden.
Maar wie dacht dat Ragnarök alleen het einde betekent voor de goden, heeft het goed mis: na de veldslag wordt de Aarde zo goed als volledig verslonden door de zee.
Het goede nieuws is dat Ragnarök een cyclische gebeurtenis is: na de ondergang van de Aarde, zal het water wegtrekken en de planeet herboren worden. Met slechts twee menselijke overlevenden die de hele Aarde vervolgens weer vol mogen krikken. Ondergetekende stemt daarbij op zichzelf en Ariadna Gutierrez. Of Kate Upton. Of Mila Kunis. Of...



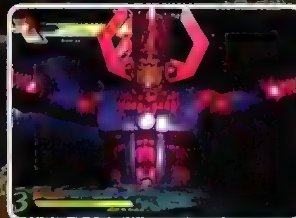
Halo: Reach (2010)
Boven bijna elke Halo hangt wel een Apocalyptische dreiging (de titulaire ringen kunnen immers al 't leven in het universum vernietigen) maar nergens voelt het einde zo nabij als in deze prequel, waarin een groepje Spartanen hun leven geven op de gedoemde planeet Reach. Het einde, waarbij jij als enige overgebleven Spartan overmand wordt door Covenant troepen, is een kippenvelmoment.



Darksiders (2010)
De setting van deze game is een Aarde die verscheurd wordt door de Apocalyptische oorlog tussen demonen en engelen, en jij speelt War, de ruiter die moet bewijzen dat hij niet degene was die dit Einde der Tijden scenario gestart heeft. Is er iets Apocalyptischer dan in de schoenen stappen van een van de vier belichamingen ervan?



Dark Souls (2011)
Elke Dark Souls game is een melancholische liefdesbrief aan het Einde der Tijden, met in de hoofdrol een uitgeleefde, stervende wereld, bewoond door zielloze wezens die het einde nog niet omarmd hebben. Aan jou de taak om de levensvlam van deze wereld opnieuw aan te steken of voorgoed te doven.



Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds (2011)
Niemand speelt een competitieve vechtgame voor het verhaal (okay, wellicht met uitzondering van BlazBlue en Guilty Gear), maar het plot van deze kleurrijke cross-over gaat als volgt: Dr. Doom en Albert Wesker proberen hun twee werelden samen te smelten en wekken daarbij de interesse van de planeet verorberende Galactus. Versla hem om de wereld voor complete vernietiging te behoeden.



Mass Effect 3 (2012)
Het slot van de Mass Effect trilogie speelt zich af tijdens de invasie van de Apocalyptische Reapers. Deze eeuwenoude, bio-synthetische wezens hebben in de loop van ontelbare millennia al meerdere keren het universum van al het leven 'gereinigd', en ze staan op het punt om dat weer te doen. Weet jij deze cyclus te doorbreken en het Einde der Tijden te voorkomen?

DE ZOMBIE APOCALYPS

Wellicht het meest prominente Einde der Tijden scenario, vooral in ons huidige medialandschap, is er een die níet is voortgekomen uit mythologische of religieuze geschriften. Nee, de zogenaamde Zombie Apocalyps, waarin het overgrote deel van de mensheid verandert in hersenloze, bloeddorstige, ondode monsters, is een fantasievol scenario dat we de afgelopen decennia op meme-waardige wijze zelf tot universeel geaccepteerd concept hebben gebombardeerd.

Het idee van een (op magische wijze) weer tot leven gewekt lijk bestaat overigens al sinds de achttiende eeuw, dankzij de door voodoo beïnvloede folklore van Haïti.

Maar de wortels van 'onze' zombies, die door louche, wetenschappelijke praktijken het graf massaal weten te ontwijken en vervolgens de planeet overspoelen, liggen onder andere bij het boek I Am Legend (1954), waarin na een Apocalyptische plaag de gehele mensheid verandert in bloeddorstige monsters op één man na, én de film The Night of the Living Dead (1968) die de hersendode, schuifelende, kreunende zombie introduceerde (vergelijkbaar met Wouter voordat ie z'n koffie heeft gehad).

Sindsdien hebben talloze films (28 Days Later), videogames (Resident Evil) én tv-series (The Walking Dead) dit concept dusdanig geëvolueerd en populair gemaakt, dat de Zombie Apocalyps niet meer uit ons huidige gedachtegoed is weg te denken. Ben jij al voorbereid?



stuk makkelijker te programmeren dan bijvoorbeeld een levendige plek als Liberty City! Het is tevens de reden waarom zo ongeveer de helft van alle huidige games zombies bevatten: het is érg makkelijk (en dus goedkoop) om de kunstmatige intelligentie van een zombie te programmeren. Van intelligentie is bij een zombie immers nauwelijks sprake, net zoals bij een post-Apocalyptische wereld de daadwerkelijke Apocalyps alláng heeft plaatsgevonden.

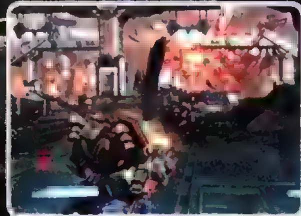
DESILLUSIE

Dat is dan ook de reden dat de post-Apocalyps, als genre, nooit echt indruk op mij heeft weten te maken. Ik wil de nasleep helemaal niet zien; stop mij maar middenin het daadwerkelijke doemscenario! Toon mij de vernietigende natuurkrachten, goddelijke interventie, demonische legers, buitenaardse invasies en overweldigende chaos! Ik wil de angst, depressie, melancholie en paniek voelen van iemand die het Einde der Tijden meemaakt terwijl het gebeurt; niet de bittere desillusie van iemand die dat alles al geruime tijd geleden achter zich heeft gelaten.

Ik wil de Apocalyps, niet de post-Apocalyps! Vandaar dat je géén titels als Mad Max, Fallout, Horizon: Zero Dawn, RAGE, Borderlands of DayZ in de tijdlijn onderaan deze pagina's aantreft; deze lijst bevat alleen games die zich vlak voor (of tijdens) het Einde der Tijden afspelen. Een beetje zoals velen een Amerika met president Donald Trump ervaren…



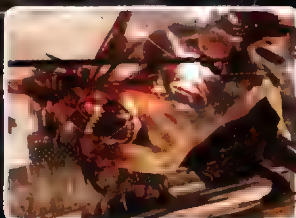




Transformers: Fall of Cybertron (2012)
Deze uitstekende third-person shooter draait om de laatste dagen van de oorlog tussen de Autobots en de Decepticons op hun stervende thuisplaneet Cybertron. Beide partijen proberen genoeg Energon te verzamelen om hun eigen wereld te verlaten en de reis naar de Aarde mogelijk te maken. Verfrissend, een doemscenario waarin wij eens niet de lul zijn!



The Last of Us (2013)
Ja, technisch gezien is dit cinematografische meesterwerk van Naughty Dog een post-Apocalyptische game, maar het memorabele eerste half uur ervan is een onovertroffen en keiharde kijk op het Einde der Tijden terwijl het gebeurt. Chaos, geweld, verdriet en onmenselijkheid: het Apocalyptische begin van The Last of Us is wellicht het sterkste gedeelte van de hele game.



Lightning Returns: Final Fantasy XIII (2013)
Vijfhonderd jaar na het einde van Final Fantasy XIII-2, wordt Lightning wakker uit haar über-winterslaap, om erachter te komen dat ze haar wekker wellicht iets eerder had moeten zetten: haar wereld zal namelijk na dertien dagen ophouden te bestaan. Ze krijgt van de god Bhunivelze de opdracht om de overgebleven mensen voor dit lot te behoeden.



Bloodborne (2015)
Deze Dark Souls spinoff maakt halverwege de game de sprong van gotische, victoriaanse horror naar Apocalyptische, kosmische horror waar H.P. Lovecraft trots op geweest zou zijn. Er blijkt namelijk veel meer mis te zijn met de stad Yharnam dan een ziekelijke bloedverslaving: de kerk heeft namelijk contact weten te maken met demonische goden die op het punt staan deze realiteit te consumeren.



Tom Clancy's The Division (2016)
Ondanks dat het niet de gehele wereld is die op het randje van instorten staat (de game speelt zich uitsluitend af in de quarantaine van Manhattan) laat The Division op overtuigende wijze de allesomvattende effecten zien van een vernietigend virus. De beklemmende sfeer die neergezet wordt dankzij de realistisch ogende, lege straten van New York, voelt heerlijk Apocalyptisch.





DE PU-REDACTIE BLIKT TERUG

2016 is het jaar van onverwachte dingen: de Brexit, The Donald en de release van The Last Guardian. Natuurlijk waren er ook inkoppertjes zoals de strijd tussen voor- en tegenstanders van Zwarte Piet, FIFA en PES, CoD en Battlefield. Maar het was al met al een goed jaar voor gaming, met een vliegende start, een overvol najaar, verrassende comebacks, sterke consolidaties en, ja, ook een paar pijnlijke teleurstellingen. Je leest het allemaal in ons nu al legendarische jaaroverzicht 2016.

GAMING IN 2016



TJEERDS TOP 3 GAMES VAN HET JAAR

3: OVERWATCH
Blizzard maakte ook 'effe' een shootertje... Geweldige gameplay, prachtige personages, zoveel nadruk op teamplay. Overwatch is gebalanceerd, en een van de leukste en meest afwisselende shooters ooit.

2: PLANET COASTER
De gigantisch sterke customization draagt deze game zowat in zijn eentje, daarnaast is de sfeer heerlijk, ziet het er fantastisch uit, en jongens, wat is dit léúk!



1: BATTLEFIELD 1
Deze game heeft alles: dramatische, epische én hilarische momenten. En het houdt niet op; elke pot die je speelt zit weer vol met hoogtepunten.



SAMUELS TOP 3 GAMES VAN HET JAAR

3: DARK SOULS III
Deze afsluiting van de Dark Souls-saga wist net niet de hoogtepunten van het origineel (of het vergelijkbare Bloodborne) te evenaren, maar was verder in élk opzicht een prachtig, duister en heerlijk speelbaar eerbetoon aan de gehele franchise. Onmisbaar.

2: POKÉMON SUN & MOON
De beste generatie Pokémon games sinds het nagenoeg perfecte Gold & Silver, mede omdat het voorspelbare gymsysteem volledig ingewisseld is voor de vele malen leukere Trials. Een van de vermakelijkste handheldgames ooit gemaakt!

1: DOOM
Na het wat vervreemdende DOOM 3, had niemand verwacht dat een reboot van 's werelds meest invloedrijke first-person shooter daadwerkelijk geweldig zou worden, laat staan relevant en vernieuwend. DOOM ging echter een stapje verder, en wist met z'n no nonsense, push-forward gameplay de beste moderne shooter sinds Halo af te leveren.



COMEBACK VAN HET JAAR
DOOM



Het lijkt bijna onmogelijk: een goede re-imagination van een klassieker maken. Laat staan van DOOM, een game die het moet hebben van een extreem effectieve eenvoud: schieten, knallen en hey, nog harder schieten. Maar Marty Stratton, game director van DOOM, kwam met het énige goede idee. Hij zorgde ervoor dat deze DOOM voor een nieuwe generatie met een vergelijkbare simpelheid bizar verslavend weet te zijn, door je gewoon hard te laten knallen, alleen dit keer op bijzonder spectaculaire wijze dankzij de meest brute graphics. Demonen reduceren tot een bloederige massa met brute wapens, zowel op Mars als in de Hel, is sinds het geboortejaar van de PU (1993) niet zo leuk geweest. Ook de multiplayer is een ultragewelddadige sneltrein van awesomeness, waardoor deze DOOM (bijna) béter is dan het origineel. Gory, soepel speelbaar en supersnel, raggend onder een heerlijke soundtrack; DOOM is gaming teruggebracht tot de essentie. Mocht je vergeten zijn wat dat is, het nooit hebben geweten, of terug verlangen naar de dagen dat dit de standaard was: dit is je game!





GROOTSTE MISKLEUN VAN MEZELF

Naast m'n relatie? Hm, ik denk toch wel de hoeveelheid tijd en geld die ik in Pokémon GO heb gestoken. Mijn liefde voor de franchise liet mij de game obsessief spelen, ondanks dat ik de oppervlakkigheid van de game al vanaf moment één doorhad.



GROOTSTE TEGENVALLER

Metroid Prime: Federation Force. Of zal ik toch voor Star Fox Zero gaan? Man, man, man... moeten we zo lang wachten op nieuwe delen in die series, krijgen we deze crap voorgeschoteld!



JJ'S TOP 3 GAMES VAN HET JAAR

3: FIFA 17:
Wederom het meest gespeeld.
2: THE WITCHER III: WILD HUNT – BLOOD & WINE
Had je niet verwacht, hé?
1: DARK SOULS 3
Ik ben definitief om!





JANS INDIE VAN HET JAAR

INSIDE





Inside is mijn beste indiegame van 2016. En het is een persoonlijke faal dat ik de game een te laag cijfer heb gegeven [Te laag? Jan? Dat mag in de krant – Ed].
Aanvankelijk vond ik dat de game te abrupt eindigde. Maar na een tweede playthrough, snapte ik pas dat het zo precies goed was.
Inside is als spirituele opvolger van Limbo opnieuw grimmig en mysterieus. Was Limbo volledig zwartwit, Inside kent af en toe een klein toefje vaalrood, geel of oranje maar ook hier overheersen grauwe, zwarte en grijze tinten. Het past bij de neerslachtige sfeer van de game die, net als bij Limbo, het zonder gesproken woord doet, en de speler totaal geen achtergrondverhaal meegeeft.
Is dat erg? Nee. Je snapt al snel dat je als klein jongetje een weerloos wezentje bent in een dystopische wereld waar grote delen van de mensheid verworden zijn tot gehersenspoelde slaven. De omgevingen - enorme fabriekshallen, mijnen, een verlaten boerderij met een dode, rottende veestapel, een enorme onderwatersectie, mysterieuze laboratoriums, een bosgebied onder een enorme glazen koepel... Inside vertelt genoeg over het noodlot dat de mensheid heeft getroffen, maar roept meer vragen op dan dat ze beantwoordt.
Tegen het einde gebeurt er echter iets volslagen bizars dat de gameplay en je beleving van de game behoorlijk op z'n kop zet. Dit ziet niemand aankomen en is tegelijkertijd heel gaaf gedaan. Daarom vond ik het destijds zo jammer dat de game vrij snel erna abrupt ten einde komt en hield ik er een beetje onbevredigend gevoel aan over. Het spel speelt zo lekker en de sfeer is zo goed getroffen dat ik graag nog wat langer in de grimmige wereld van Inside had willen vertoeven. Maar na een tweede ronde snapte ik dus waarom het einde is wat het is. En wil ik dus bij deze iedereen Inside van harte aanraden. Voor nog geen twee tientjes haal je een uniek, donker en bizar meesterwerkje in huis.



GROOTSTE VERRASSING

Dat PES erin geslaagd is FIFA weer te passeren. Qua kwaliteit dan, hé; qua verkopen zal dat voorlopig helaas (nog) niet gebeuren.



GROOTSTE MISKLEUN VAN MEZELF

Dat ik me flink verkeken heb op het overvolle najaar. En dus heb ik weer een backlog waar een paard de hik van krijgt, ook al door al die HD-remakes van klassiekers die ik gewoon nog een keer MOET spelen.



GROOTSTE VERRASSING

Dat ik naar Californië mocht vliegen om daar nieuws over Hearthstone te vernemen was de één na grootste verrassing dit jaar. De grootste? Dat was toch wel de heerlijke gekte die Pokémon Go ontketende. Zo leuk om al die gamers weer eens op straat te zien!



GROOTSTE TEGENVALLER

Call of Duty: Infinite Warfare en Mafia III strijden beide om deze 'eer'. Beide games brachten niet wat ze beloofd hadden en wat de ontwikkelaars erachter wel hadden moeten produceren: een flawless game.



GROOTSTE VERRASSING

Dat Ubisoft naar alle kritiek op deel 1 heeft geluisterd en met Watch Dogs 2 een heel leuke, lekker spelende sequel heeft afgeleverd in een serie die de zure blanke mannen van deze wereld al cynisch hadden afgeschreven. »



JURJENS TOP 3 GAMES VAN HET JAAR

3: ZELDA: TWILIGHT PRINCESS HD
Ocarina of Time, A Link to the Past, Majora's Mask, Link's Awakening... gek genoeg wordt Twilight Princess niet vaak genoemd als je iemand naar zijn favoriete Zelda vraagt. Terwijl hij toch echt in dat rijtje thuishoort.

2: PAPER MARIO: COLOR SPLASH
Beetje brakke gameplay, en zeker niet zo sterk als eerdere delen in de serie. Maar toch qua wereldjes, situaties, muziekjes en puzzeltjes gewoon zo heerlijk vermakelijk dat ik zelfs dat domme kaartensysteem voor lief nam.

1: FIRE EMBLEM FATES
Dit blijft voor mij toch wel de ultieme strategieserie, en perfect geschikt voor de handheld. Dat met die verschillende versies voelde een beetje gekunsteld, maar leverde wel lekker veel content op.





JANS TOP 3 GAMES VAN HET JAAR

3: HITMAN SEASON ONE
De moorddadige avonturen van Codename 47 bleken zich prima te lenen voor episodische gameplay. Jongens, wat heb ik genoten van mijn sneaky, inventieve en bij vlagen hilarische kills.

2: DISHONORED 2
Er worden simpelweg te weinig games als deze gemaakt, met zo'n sterk, uniek en eigen universum en briljant leveldesign. Dankzij twee speelbare personages kreeg ik stealth-action deluxe waarbij de replay steeds weer zegevierde. Hulde.

1: UNCHARTED 4: A THIEF'S END
Een spectaculair slotakkoord van een van de meest spectaculaire action-adventure reeksen ooit. Ik ga je missen Drake!





CONSOLE MET VERRASSEND VEEL VETTE GAMES
DE 3DS



De 3DS ging niet vaak over de tong in 2016 en dat terwijl er bijna ieder nummer van de PU meerdere titels de revue passeerden.

Jurjen licht toe: "De handheld was oorspronkelijk bedoeld als een console die 3D-zonder-brilletje aan de man moest brengen. Maar dat is het dus niet geworden. De 3DS werd wel een hele fijne handheld waar elk jaar wel een paar toffe platformers en traditionele RPG's op verschijnen, dat was dit jaar niet anders. Voor liefhebbers van ouderwets fijne platformers en (strategy) RPG's blijft de 3DS een must-have, al zal de stroom software komend jaar waarschijnlijk wat afnemen, ten faveure van de Switch".

Samuel vult aan: "Het was een geweldig jaar voor de 3DS en dat was geen toeval. Franchises als Pokémon, Fire Emblem en Kirby doen het nou eenmaal geweldig op handhelds, en er is dus geen maand voorbij gegaan waarin ik níet veel achter mijn New 3DS te vinden was. Het terechte succes van de 3DS maakt me dan ook extra hoopvol voor de Nintendo Switch; al die franchises zullen straks op dát prachtige apparaat te vinden zijn."





GROOTSTE MISKLEUN

In al mijn onschuld een grappig bedoelde blog schrijven (lees: photoshoppen) voor PU.nl waarin ik Donald Trump terloops afzeik, om vervolgens een shitstorm over me heen te krijgen van mensen die blijkbaar vinden dat Trump... eh, misunderstood is, ofzo? Ik weet niet wtf er gebeurde, maar er barstte een flinke spam-war los onder pu.nl/Trump



GROOTSTE TEGENVALLER

Het aanbod van goeie, volwaardige VR-games valt vooralsnog zwaar tegen.



GROOTSTE VERRASSING

De singleplayer campaigns van zowat alle najaarsshooters waren goed! En dat is, zeker gezien de tegenvallende campaigns van de afgelopen jaren, wel een verrassing te noemen.



GROOTSTE VERRASSING

De release van The Last Guardian. Laten we eerlijk zijn, had iemand verwacht dat die game ooit nog uit zou komen?



GROOTSTE TEGENVALLER

Star Fox Zero. Het klopte gewoon niet. Dit was geen Nintendo-waardige game maar een plichtmatige re-imagination waar zoveel meer in had gezeten.



WAARDIGSTE HERUITGAVE

BIOSCHOCK: THE COLLECTION



De BioShock serie heeft de gamers altijd een beetje verdeeld. Je vindt de spellen fantastisch of je hebt er niks mee. Met name BioShock: Infinite vinden veel mensen te pompeus en te arrogant in zijn kijk-ons-eens-ambities-hebben. Maar ik vind dat echt onzin.
De world building in de drie games die deze BioShock Collection biedt, is echt fantastisch en met niets anders te vergelijken. Voor nog geen drie tientjes krijg je dan ook drie zeer memorabele first-person action singleplayer games met een aangename scheut RPG waarbij zowel de onderwaterwereld Rapture als ook de zwevende stad Columbia een diepe indruk bij je zullen achterlaten.
De drie games, nu in 1080p, weten horror, thriller, politiek en filosofie knap te verweven in spannende verhaallijnen. Daarnaast zijn alle singleplayer add-ons, singleplayer DLC en Packs van de partij, en die zorgen bij elkaar voor bijna nóg een volledige game qua spelduur. Met name Minerva's Den en Burial at Sea 1 & 2 zijn mini-klassiekers op zichzelf. Of zoals onze Graddus het verwoordde: "Het was echt het jaar van de remaster en ik genoot dan ook (opnieuw) met volle teugen van o.a. Resident Evil 4, Skyrim en Dead Island. Niks haalde het echter bij de BioShock Collection!" Ik sluit me daar volledig bij aan.





GROOTSTE MISKLEUN

Een echt epische miskleun kan ik me niet herinneren [behalve al je spelfouten in gametitels dan - Ed]. Maar het wordt wel steeds moeilijker om in een vroege fase aan te geven of een game wel of niet gaat voldoen aan dat wat beloofd wordt. PR wordt steeds gewiekster en we moeten met steeds minder materiaal een oordeel vormen.



GROOTSTE MISKLEUN

Na jaren wachten werd ik eindelijk uitgenodigd door Sony om The Last Guardian in Londen uitgebreid te gaan spelen, maar door een dikke vertraging van mijn vlucht miste ik het event volledig. Epic fail. Teleurgesteld droop ik weer af naar huis. Grumbl.



FLORIANS TOP 3 GAMES VAN HET JAAR



3: FORZA HORIZON 3
Meesterlijke racegame!
2: RATCHET & CLANK
Meesterlijk (platform)avontuur!
1: UNCHARTED 4: A THIEF'S END
Meesterlijk (actie)avontuur!



BEST VERTEGENWOORDIGDE GENRE VAN 2016

SHOOTERS

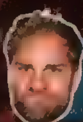


2016 was ontegenzeggelijk het jaar van de shooters. In de eerste helft van het jaar werden we al getrakteerd op twee beesten van titels: DOOM en Overwatch, maar in het najaar brak het shooter-seizoen pas echt goed aan. Veel genregenoten verschenen in dezelfde periode en dat hadden we in deze mate nog niet eerder gezien. In een paar weken tijd kwamen achtereenvolgens Gears of War 4, Battlefield 1, Titanfall 2, Call of Duty: Infinite Warfare en Call of Duty: Modern Warfare Remastered uit. Jarenlang was er al een grote mondige groep die Call of Duty vervloekte en Battlefield ophemelde; nu was het misschien wel voor het eerst dat we daar ook daadwerkelijk iets van terugzagen in de verkoopcijfers. De harde cijfers zijn nog niet binnen, maar duidelijk is al wel dat Battlefield na jaren uit de schaduw is gestapt van Call of Duty. En dat kan nog wel eens heel goed uitpakken voor de fans, want concurrentie levert alleen maar vettere games op.
Helaas is er één het kind van de rekening: Titanfall 2. De dwaas die bedacht heeft om Respawn's shooter een week na Battlefield en vlak voor Call of Duty: IW uit te brengen, mag van ons voor straf op de redactie alle Nerf-gun pijltjes uit de verwarmingsroosters vissen.



GROOTSTE TEGENVALLER

Dat consolemakers (lees: Sony en Microsoft) zich niet meer op één console focussen en daarom onder andere de PlayStation 4 Pro hebben uitgebracht. Eén van de voordelen van consoles t.o.v. PC's was altijd dat je niet continu hoefde te upgraden, maar ook dat voordeel begint nu te verdwijnen. Het voelt als luiheid en geldklopperij.
Ik ben zeer ontevreden met de richting die de consolemarkt aan het opgaan is, en ik hoop daarom dat de Nintendo Switch volgend jaar een groot succes wordt en de boel weer op het goede spoor zet. »



GROOTSTE MISKLEUN

Ik ben op Gamescom mijn paspoort kwijtgeraakt en kwam daar pas een maand later achter: één dag voor vertrek naar Los Angeles, toen ik naar Call of Duty XP moest! Oeps! Het gevolg? Als een gek een nieuw paspoort aangevraagd en pas een dag later vliegen. Veel vrienden mee gemaakt, joh.



GROOTSTE MISKLEUN

Tijdens mijn maandje als vervanger van Ed schreef ik wat bijschriftgrappen die écht niet konden. Gelukkig werden die er door meelezende redacteuren bijtijds uitgehaald.



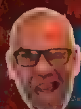
GROOTSTE TEGENVALLER

Dat de Wii U het uiteindelijk toch niet volhield en ergens in een hoekje een eenzame, stille dood stierf.



GROOTSTE VERRASSING

De Tokyo Game Show! Het Japanse equivalent van de E3 en Gamescom werd de afgelopen jaren afgeschreven als stervende, maar de 2016 editie was de grootste en beste in jaren. Dit is overduidelijk te danken aan het feit dat Japan VR omarmt als geen ander. Welkom terug in de relevantie, TGS!



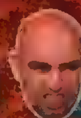
GROOTSTE TEGENVALLER

Batman: Return to Arkham is toch echt een gemiste kans zeg! My bat body was ready om Arkham Asylum en City weer zoetjes over te doen, maar een fucked up framerate en overbelichte graphics zorgden ervoor dat het simpelweg de moeite niet waard was. Je kan nog beter je 360 afstoffen...



GROOTSTE VERRASSING

Sony's exclusieve PS4 line-up. Kom op, iedereen koopt je console, mensen houden van hun PS4 en dan kom je met zo weinig exclusieve games!



GROOTSTE MISKLEUN

Zoals je al hebt kunnen lezen, is mijn te lage cijfer voor Inside een last die ik voor altijd met me mee moet torsen. Daarnaast baal ik ook dat ik dit jaar weer twee keer mijn laptop, vijf keer mijn sleutels, een keer mijn paspoort en drie keer mijn oplader ergens op een hotelkamer/redactieruimte/press-event neerlegde en daarna niet meer wist terug te vinden.



BESTE VR GAME

UNTIL DAWN: RUSH OF BLOOD





Hallo, mijn naam is Graddus en bij deze wil ik mijn excuses aanbieden. Sorry. Ik heb namelijk regelmatig verkondigd dat het niks zou worden met VR. Dat het slechts een geinige, hypey gimmick is die even snel weer van het toneel zou verdwijnen als 3D-TV's, de Segway en Lil' Kleine. Maar ik zat ernaast: Virtual Reality is de beste uitvinding sinds de pixel en inmiddels kan ik niet meer zonder. 'Gewone' spellen voelen ineens zo... afstandelijk.

De game die me de ogen opende is Until Dawn: Rush of Blood. Ik ben altijd fan van horrorgames geweest, en ook zeker van het originele Until Dawn, maar deze House of the Dead-achtige spin-off is echt next level. Man, wat is die shit intens. Je schrikt je een rolberoerte als die fukking heks ineens voor je neus staat te krijsen, en voelt je maag langs je pancreas omhoog komen als je achtbaankarretje met een dodemansvaart naar beneden sjeest...

Maar de échte meerwaarde van VR? Dat is het feit dat je met geen mogelijkheid kunt ontsnappen. Je kunt niet wegkijken, want de nachtmerrie is links, rechts en zelfs achter je. Hoe heb ik ooit met minder genoegen kunnen nemen?

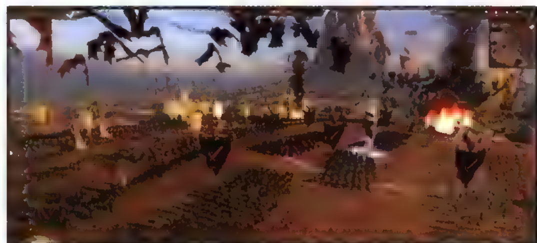


WOUTERS TOP 3 GAMES VAN HET JAAR

3: DOOM
De soepelste gameplay met het meest ruige jasje ooit; remaken doe je zo!

2: XCOM 2
Turn-based actie wordt niet veel spannender of verslavender dan dit. Deze game heb ik drie keer uitgespeeld, inclusief alle DLC, en ben er eigenlijk nóg niet klaar mee.

1: WARHAMMER: TOTAL WAR
Extreem veel content waar ∞ liefde in gepropt is door Creative Assembly, met de meest geeky, fantasy-volle en strategische game sinds mensenheugenis tot gevolg.





GRADDUS' TOP 3 GAMES VAN HET JAAR

3: UNTIL DAWN: RUSH OF BLOOD
De game die van mij een VR-believer maakte.

2: DEUS EX: MANKIND DIVIDED
Sure, het einde was wat afgeraffeld, maar qua vibe en gameplay raakt Mankind Divided precies de juiste snaar.

1: UNCHARTED 4: A THIEF'S END
De mooiste, slickste en meeslependste actiegame ooit.







PIJNLIJKSTE AFSCHEID

JURJEN & NINO



Van de PS Vita hadden we eigenlijk al in 2015 afscheid genomen. En door al die tussentijdse upgrades voelde het ook raar om de gewone Xbox One en de PS4 nu alweer als 'inferieur' te beschouwen terwijl ze dat natuurlijk helemaal niet zijn. Maar ze hebben op de redactie wel plaats moeten maken voor de Xbox One S en de PS4 Pro.

Vele malen pijnlijker was echter het afscheid van twee toppers van collega's. Zowel Jurjen (Bakker) als Nino verlieten het PU-nest om elders de vleugels uit te slaan. We balen er nog steeds van, en laten ze nog graag via WhatsApp zien welke gratis games en goodies ze nu weer zijn misgelopen. Het gaat jullie goed, klootzakken!





DE MEEST ONDERGEWAARDEERDE CONSOLE

DE Wii U



Ik was een van de mensen die maar bleef zeggen dat het wel goed zou komen met de Wii U. "Wacht maar tot Mario uitkomt", sprak ik vol zelfvertrouwen. "Okay, dat heeft weinig gedaan, maar de nieuwe Mario Kart gaat het systeem aan iedereen en z'n moeder verkopen", beweerde ik zonder greintje twijfel. "Smash Bros., jongens, dat wordt dé system seller!"

Schaamtevol wist ik vervolgens alleen nog maar "ehhh... Splatoon? Mario Maker!?" te fluisteren, voordat ook ík moest toegeven dat de Wii U officieel geflopt was. En ik begrijp het ergens ook wel: de Wii U heeft immers best veel dingen fout gedaan. De marketing was dusdanig verschrikkelijk dat niemand nou precies wist wat het was, en het goede idee om games te kunnen spelen op de GamePad zonder de tv nodig te hebben, werd in de kiem gesmoord door een werkbare afstand die korter was dan mijn tampeloeres. Wii U-games spelen op het toilet? Onmogelijk. Tenzij je een wc-pot in je huiskamer had staan. Al die kritiek verandert niet dat een console uiteindelijk en vooral beoordeeld moet worden op z'n games. Ja, de techniek van de Wii U was gimmicky, maar techniek is niet het doel; het is slechts een middel. En als het om geweldige, onvergetelijke, exclusieve games gaat, is de Wii U nog altijd het beste en meest gevarieerde platform van deze generatie. Tijdloze en diepgaande multiplayer fun? Mario Kart 8, Super Smash Bros. en Splatoon: állemaal killer apps. Unieke rollenspellen? Xenoblade Chronicles X, Tokyo Mirage Sessions #FE en Paper Mario: Color Splash houden je maanden zoet. Keiharde hardcore games? Bayonetta 2 en Zombi U zijn haast oneindig te herspelen. Insta-classic platformers? Donkey Kong Country: Tropical Freeze, Super Mario 3D World, Yoshi's Woolly World, New Super Mario Bros. U en Super Mario Maker: Nintendo op z'n best.

En wat te denken van de geweldige Zelda-ports (niemand had durven dromen dat Wind Waker nóg mooier kon worden), de unieke en perfect afgewerkte ervaringen die nérgens anders te vinden waren (zoals het verfrissende The Wonderful 101 en het sublieme Captain Toad: Treasure Tracker) en de vele innovatieve indiegames die hun tijdgenoten op PSN en Xbox Live met gemak wisten bij te houden (FAST Racing NEO, iemand?).

Klaag over de Wii U wat je wil, maar qua games was het apparaat een onvervalste en ondergewaardeerde Hall of Fame van puur videogame plezier en op basis daarvan al meer verdiende te verkopen dan het deed. Ik noem mijn Wii U liefkozend de GameCube 2, en wie een beetje verstand heeft van games weet wat een eer dat is. Ik kan niet wachten op de Nintendo Switch, maar ik zal mijn Wii U nooit vergeten.



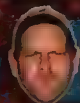






GROOTSTE VERRASSING

Mafia III was een nogal onaangename verrassing. Ongelooflijk dat je met zoveel geslaagde elementen uiteindelijk een best wel boring game kan afleveren.



GROOTSTE TEGENVALLER

No Man's Sky! Ik speelde No Man's Sky een paar maanden voor release en waarschuwde mensen toen al dat de game waarschijnlijk tegen zou vallen, maar daar wilde niemand wat van weten, vooral Nino niet. Ik heb me kapot gelachen om zijn teleurstelling. »

DE PU GOTY 2016 GAAT NAAR...



Dit jaar geen ellenlange Whatsapp-gesprekken vol slechte humor, emotionele pleidooien, geniepige steken onder water of dubieuze drogredenen. Het was heel simpel: de game die het meest werd genoemd door onze redacteuren, is de game van het jaar. Daar valt geen speld tussen de krijgen. Het is klip en klaar. Overduidelijk. Geen discussie verder. Hoewel...

UNCHARTED 4: A THIEF'S END



FLORIAN Z'N FAVORIETE UNCHARTED 4 MOMENT

In level 11 kom je samen met Sully aan in een gigantische kerktoren, waar je vier bellen in de juiste volgorde moet laten luiden. Dat op zich is al een lastige klus, omdat je met Drake als een gek moet klimmen en klauteren, maar zodra je dat hebt gedaan, kom je erachter dat er nog een bel helemaal bovenin op je wacht.
Dat gaat in Uncharted stijl natuurlijk helemaal fout en je dondert met bel en al helemaal naar beneden, om vervolgens weer naast Sully terecht te komen en op te staan met een bijdehante opmerking.
Dit is exact wat Uncharted zo goed maakt, die epische setpieces waarin je als speler daadwerkelijk een rol speelt, de humor en de chemistry tussen Drake en Sully... wacht effe, ik moet een traantje wegpinken, omdat we NOOIT meer een nieuw Uncharted avontuur gaan beleven als we Naughty Dog moeten geloven. Snif. Snotter. Slik.







JAN Z'N FAVORIETE UNCHARTED 4 MOMENT

Uncharted 4 is veel meer dan het vierde deel in een reeks. Het is het einde van een fabelachtige avonturenserie die spelers gebeurtenissen liet naspelen die vóór Uncharted slechts in tussenfilmpjes werden getoond. Tegelijkertijd is Uncharted 4 een eerbetoon aan de Uncharted franchise: wat te denken van de hilarische nerf-gun shootout in Drake's kantoor terwijl allerlei relikwieën en personages uit voorgaande avonturen de revue passeren.
Maar een van de coolste momenten vond ik in het achtste hoofdstuk van de game, in Schotland. Eerst is er de afwisseling van schieten, sluipen, klimmen en klauteren, maar op een gegeven moment kom je bij een begraafplaats waar je op zoek moet naar het graf van Henry Avery. Na de ondergrondse crypte te hebben ontdekt, mag je een paar simpele draaipuzzels oplossen om licht op een juiste manier zo te positioneren dat er een verborgen deur openschuift. Er komt een prachtig raam tevoorschijn dat op zijn beurt de locatie van een geheime grot weergeeft.
Dit is het ultieme Indiana Jones-gevoel en ik zat op dat moment voor mijn televisie op mijn stoeltje te wippen van geluk! Zucht.





TJEERD Z'N FAVORIETE UNCHARTED 4 MOMENT

Uncharted 4 heeft mij gigantisch verrast. Niet alleen vanwege de set-pieces die schitterend zijn, de actie die mijn hersenen deden tuimelen of de sfeer die mij het gevoel gaf alsof mijn hart een lekker warme deken had gekregen... Nee, wat het echt voor mij deed, waren de personages, die fenomenaal waren neergezet door de acteurs, maar vooral zo ontzettend goed en geloofwaardig geschreven waren. Met name de chemie tussen Nathan en Elena was extreem goed gedaan en soms zó herkenbaar.

Na de wildemans-achtervolging op Madagaskar, waarin je tientallen huurlingen overhoop moest schieten, met je grappling hook aan een trein hing en door de modder sleurde, keerden de mannen-avonturiers moe maar voldaan terug naar het hotel. Nathan had Elena voorgelogen en gezegd dat ie in Maleisië zat, maar toen hij haar aan de telefoon had, en verscheurd werd door het wel of niet vertellen, werd de situatie ineens heel klein en persoonlijk, maar vooral herkenbaar. Veel mensen hebben wel eens zoiets meegemaakt - met of zonder een avontuur in Madagaskar - maar dit maakte Nathan voor mij veel echter dan zijn coole avonturen in prachtige omgevingen.





UNCHARTED 4 IS HELEMAAL NIET ZO GOED

Heel PU was enthousiast over Uncharted 4 maar één kleine Spanjaard bleef maar weerstand bieden tegen de consensus binnen de PU-redactie...

Vroeg in de game stuitte ik op een muurtje niet veel hoger dan Drake zelf. Een muurtje dat hij met gemak had kunnen beklimmen. Maar dat lukte hem niet; een druk op de springknop liet hem zelfs nauwelijks van de grond komen.

Richting het einde van de game wordt Drake, in een sfeervol kerkhof van piratenschepen, belaagd door een gepantserd voertuig. Op acrobatische wijze dook ik achter cover en legde aan met mijn bazooka. Twee raketten later was het ding opgeblazen. "Pas op, Nate; nog één!", schreeuwde Sully naar me terwijl er een tweede, identiek voertuig op me afreed. Gelukkig had ik nog twee raketten over. Echter, twee raketten én al mijn granaten later had de tank geen enkel schrammetje. Hij reed me omver. Dood. Dit herhaalde zich een keer of vier totdat ik uit frustratie maar wegrende.



Toen gebeurde het: er werd een filmpje gestart waarin ik Drake door middel van QTE's weg moest leiden van het voertuig. Het filmpje eindigde in een climax waarbij Drake een raketwerper werd toegeworpen door Sully en het voertuig alsnóg opblies. Een raketwerper die ik allang had. Een raketwerper die ik nog niet mocht gebruiken van de game, en waar ik vier keer voor op m'n vingers werd getikt.

Bovenstaande voorbeelden zijn zaken waar veel moderne games - maar vooral Uncharted - last van hebben: illusiebrekende inconsistenties, als gevolg van gameplay die in dienst staat van het verhaal in plaats van het altijd superieure tegenovergestelde. Het eerste voorbeeld is een kleine inconsistentie, het tweede een gigantische. Het waren overigens geen uitzonderingen; heel Uncharted 4 zat vol met dit soort irritaties. Je controle wordt continu weggenomen omdat er per se een verhaal of een 'filmische set piece' door je strot moet worden geduwd. Ik heb de game uitgespeeld maar ik heb er niet van genoten. Grom.

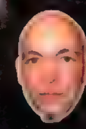


2016 HET JAAR VAN VR! OF TOCH NIET?

2016 was het jaar van de Virtuele Realiteit. Oculus, HTC en Sony kwamen allemaal met hun bril op de markt, en met PlayStation VR gloort ook massaal VR-gamen aan de horizon. Toch hebben we nog niet het idee dat VR zich al definitief op de kaart heeft gezet, ook de content laat nog te wensen over. Er mist een echte killer app en het aanbod mag ook wel wat diverser en specialer. 2017 wordt in dat opzicht een belangrijk jaar. Maar één ding is duidelijk: VR is here to stay. Rest nog de vraag: **welke VR-games vond de redactie het leukst?**



EDGE OF NOWHERE! DEZE SPANNENDE GAME LAAT HEEL GOED ZIEN WAAR VR TOE IN STAAT IS. MEER VAN DIT IN 2017 AUB!



TE WEINIG MEE GESPEELD. SORRY



DE RESIDENT EVIL 7-DEMO. HORRORGAMES WIL IK NOOIT MEER OP DE GEWONE MANIER SPELEN.

IK VOND EIGENLIJK GEEN ENKELE VR-GAME ERUIT SPRINGEN, MAAR ALS IK DAN TOCH MOET KIEZEN: EAGLE FLIGHT. COMPETITIEF EN HEEL ANDERS AANGEVLOGEN (HEHE) DOOR UBI DAN ANDERE VR.



BATMAN ARKHAM VR: KORT MAAR VERRASSEND EN DE BESTE VIDEOGAME SUPERHELD/BATMAN-BELEVING VAN 2016.

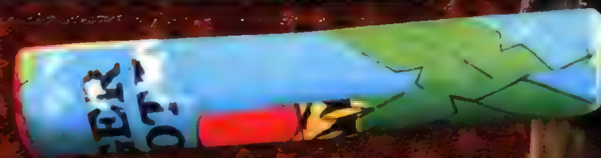
BATMAN ARKHAM VR EN UNTIL DAWN. RUSH OF BLOOD. NU NOG EEN COMBINATIE VAN DEZE TWEE EN WE HEBBEN EEN ECHTE KILLER APP VOOR VR!



HET NIEUWE AREA X-LEVEL IN REZ INFINITE IS EEN BIJNA RELIGIEUZE ERVARING, ZO GOED IS HET, MAAR IK KIES TOCH VOOR UNTIL DAWN: RUSH OF BLOOD. NIET ALLEEN WEET DEZE DOODENGE KERMISATTRACTIE OP DIRECTE EN EXTREEM EFFECTIEVE WIJZE DE ONDERDOMPELENDE KRACHT VAN VR AAN TE TONEN, HET IS OOK EEN ZEER DEGELIJKE LIGHTGUN GAME! EN DAAR, DAMES EN HEREN, ZIJN ER TEGENWOORDIG VÉÉL TE WEINIG VAN.

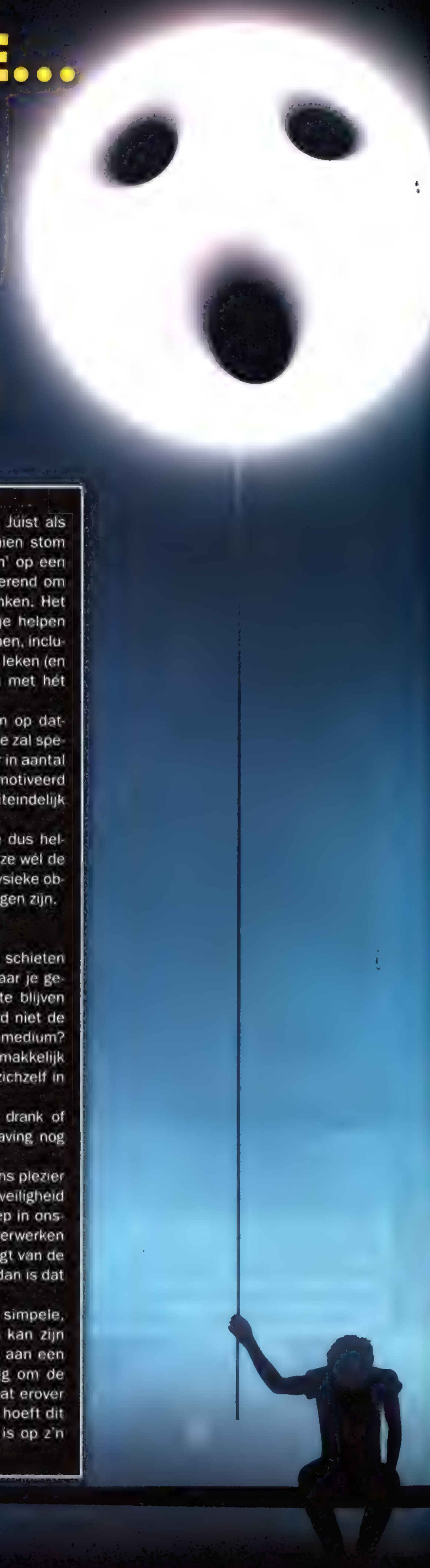


UNTIL DAWN: RUSH OF BLOOD. MAAR DAT HEB IK GELOOF IK AL TWEE KEER EERDER GEMELD IN DEZE SPECIAL.



DEPRESSIE IS GÉÉN SPELLETJE...

... MAAR GAMES KUNNEN HELPEN



Gamers die te kampen hebben met een depressie voelen zich daar vaak schuldig over; het idee dat ze niet productief bezig zijn als ze gamen, knaagt dan aan ze, wat hun depressie nog erger maakt. De waarheid is echter dat je favoriete tijdverdrijf ook therapeutisch kan werken.

Depressie is een serieuze zaak. Het is een geestesziekte die je stemming ontregelt, waardoor je intense, negatieve gevoelens krijgt die je denken en handelen beïnvloeden. En dat kan uiteraard zeer negatieve gevolgen voor (de kwaliteit van) je leven hebben.

Nou hebben we allemaal weleens een slechte week, bijvoorbeeld na de dood van een geliefd huisdier of na gedumpt te zijn, maar wanneer die negatieve gedachten de overhand krijgen en zeer langdurig aanhouden, heb je te maken met een depressie. In Nederland lijden tussen de 500.000 en één miljoen mensen aan depressie. Mocht jij als gamer een van die mensen zijn, dan is het goed om te weten dat jouw favoriete hobby je kan helpen met het verwerken van je depressie.

VEILIGHEID

Dat veel gamers met een depressie hun heil zoeken in videogames is niets nieuws. Helaas gaat dat nog altijd vaak gepaard met het stigma dat games betekenisloze tijdverspillers zijn, waar mensen met een depressie zich alleen maar door aangetrokken voelen vanwege oppervlakkig escapisme.

Niets is echter minder waar. Een depressie kan een dusdanige zware mentale en emotionele last zijn, dat tijdelijke verlossing van die last - bijvoorbeeld door je onder te dompelen in de kleurrijke wereld van Mario Kart of je te verplaatsen in de huid van een held als Geralt of Rivia - broodnodige ademruimte kan geven.

Games kunnen een veilige bubbel creëren waarin je je tijdelijk beschermd voelt tegen de narigheid die in je hoofd rondspookt. Die tijdelijke veiligheid kan genoeg zijn om je emotionele 'batterijtje' weer enigszins op te laden, waardoor je met net iets meer energie de dag kunt trotseren.

Wie dus zegt dat games alleen maar oppervlakkige afleiding te bieden hebben, heeft geen idee hoe belangrijk zo'n uurtje afleiding kan zijn voor iemand die depressief is; één uurtje gamen kan het verschil betekenen tussen een helse dag en een draaglijke.

LIJSTJES

Wat te doen als je wel zou willen gamen, maar zo depressief bent dat je nauwelijks uit je bed kunt komen?

Een van de dingen die depressieve mensen leren die CGT krijgen (cognitieve gedragstherapie) is om To Do-lijstjes te maken: voor alles, ongeacht hoe miniem de handeling is. Juist als de handeling beperkt is. Het klinkt misschien stom om dingen als 'opstaan' en 'tandenpoetsen' op een lijstje te zetten, maar het werkt zeer motiverend om steeds meer dingen van dat lijstje af te vinken. Het sneeuwbaleffect dat daaruit voortkomt zal je helpen om steeds omvangrijkere acties te ondernemen, inclusief acties die voorheen veel te intimiderend leken (en je uiteindelijk misschien zelfs confronteren met hét onderliggende probleem).

Het mooie hieraan is dat sterk gamedesign op datzelfde principe gebaseerd is. Een goede game zal spelers helpen met het behalen van kleine, maar in aantal groeiende overwinningen, waardoor ze gemotiveerd zullen worden om door te blijven gamen en uiteindelijk de game uit te spelen.

Games kunnen mensen met een depressie dus helpen met het conditioneren van het idee dat ze wél de kracht hebben om mentale, emotionele en fysieke obstakels te overwinnen, hoe groot die ook mogen zijn.

VERSLAVING

Het is uiteraard mogelijk om hierin door te schieten door van videogames een drug te maken waar je gemakkelijk op kunt terugvallen om continu te blijven wegrennen van je probleem. Dat is uiteraard niet de bedoeling, maar is dat de schuld van het medium? Nee, dat heeft simpelweg te maken met hoe makkelijk het is voor mensen met een depressie om zichzelf in één geneugte te verliezen.

Zo raken anderen weer verslaafd aan eten, drank of drugs, en wat dat betreft is een gameverslaving nog relatief 'gezond' om je tijdelijk in te verliezen.

Hoe dan ook: games zijn er niet alleen om ons plezier en opwinding te geven. Ze kunnen ons ook veiligheid bieden én ze kunnen een middel zijn om diep in onszelf te kijken en daarmee helpen met het verwerken van persoonlijke problemen. Als er iets getuigt van de volwassenheid en potentie van dit medium, dan is dat het wel.

Zo zie je maar weer dat een simpele, leuke afleiding de eerste stap kan zijn naar veel meer. Als je dus lijdt aan een depressie: voel je niet schuldig om de controller op te pakken. En praat erover met de mensen om je heen. Je hoeft dit niet alleen te doen. Het leven is op z'n leukst in co-op. ✖



weetje • weetje

Bijna 3% van de jongeren in Nederland tussen 13 en 18 jaar heeft een depressie.

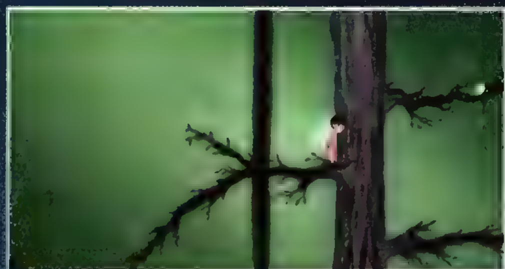




BEVAT SPOILERS

DE BESTE MODERNE GAMES OVER DEPRESSIE

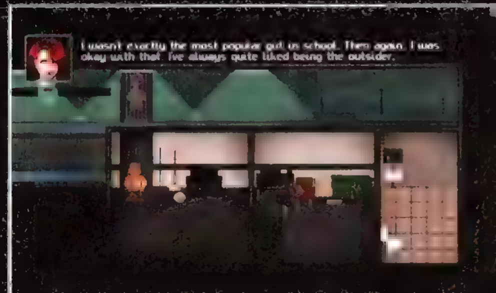
ELUDE (2010)
Deze gratis platformer laat je allerlei atmosferische gebieden verkennen, zoals verlaten bossen, terwijl je zoekt naar objecten die je helpen met het overwinnen van emotionele obstakels. Elude is specifiek gemaakt om mensen te helpen begrijpen wat depressie nou precies is, door de geestesziekte op metaforische wijze te confronteren met andere gemoedstoestanden, zoals geluk en verdriet.





THE UNFINISHED SWAN (2012)
Een jongen probeert over de dood van zijn moeder (een schilderes) heen te komen. De game is één groot wit doek waar de speler zich doorheen kan manoeuvreren door met verf te smijten. Met verf gooien is niet alleen een directe verwijzing naar de favoriete bezigheid van zijn moeder, maar iets waarmee de speler beetje bij beetje voortgang boekt, en daarmee structuur en betekenis geeft aan een koude wereld.

DEPRESSION QUEST (2013)
Deze tekstgame toont op zeer directe en bruut eerlijke wijze hoe het is om dagelijks met een depressie te moeten leven. Door middel van multiple choice menuutjes moet je kiezen hoe je de dagen besluit door te brengen, maar de hoeveelheid opties wordt steeds kleiner. Dit laat de speler zien hoe een langdurige depressie het leven systematisch kapot kan maken.



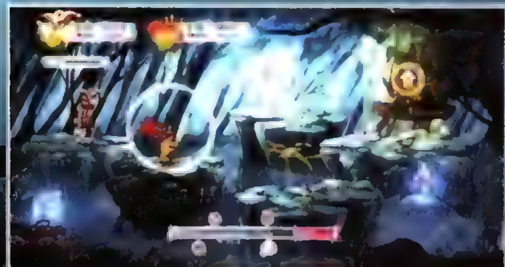
BROTHERS: A TALE OF TWO SONS (2013)
Twee broers gaan op zoek naar een geneesmiddel voor hun zieke vader, terwijl ze nog rouwen om de dood van hun verdronken moeder. De besturing voelt raar - elke stick bestuurt één broer - waardoor zelfs simpele taken moeilijk zijn om uit te voeren; een treffende metafoor voor hoe depressie alledaagse activiteiten tot obstakels kan maken. Naarmate je de game steeds beter leert besturen, kun je de twee broers effectiever laten samenwerken, wat laat zien dat het makkelijker is om een depressie te verwerken met behulp van mensen die om je geven.



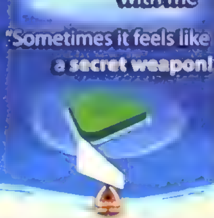
BORDERLANDS 2: TINY TINA'S ASSAULT ON DRAGON'S KEEP (2013)
In dit vierde DLC-pack voor Borderlands 2 speelt Tina samen met een paar Vault Hunters een bordspel dat in feite het Borderlands equivalent is van Dungeons & Dragons. Aan het eind kom je erachter dat Tina het spel speelt om over de dood van haar vriend Roland heen te komen. Door Roland deel te laten uitmaken van haar bedachte speelwereld weet Tina beetje bij beetje te accepteren dat hij er niet meer is en ze zich niet schuldig hoeft te voelen omdat zij nog wél leeft.



CHILD OF LIGHT (2014)
Deze sprookjesachtige game vertelt hoe Aurora haar moeder verloor en hoe haar vader vervolgens hertrouwde. Kort daarna wordt haar huid ijskoud en lijkt ze te sterven, waarna haar vader letterlijk doodziek wordt van verdriet. Wie tussen de regels doorleest, zal zien dat de sprookjeswereld waar Aurora vervolgens in ontwaakt een gigantische metafoor is, en dat Aurora in de echte wereld aan een zware depressie lijdt. In de sprookjeswereld moet ze haar vader redden, maar in de echte wereld probeert ze zichzelf te genezen en rust te vinden in haar leven, waarmee ze uiteindelijk ook haar vader gerust kan stellen.







FLOWY (2014)
Deze smartphone game is heel simpel: je bestuurt een schip met je duim, terwijl een wolkje achter het schip aanvliegt die elke drie seconden een windvlaag tegen de zeilen aanblaast. De speler moet daarbij met het wolkje mee-ademen: telkens drie seconden inademen en dan weer drie seconden uit. Dit leert de speler om gecontroleerd adem te halen (een techniek die vaak gebruikt wordt tegen paniekaanvallen en andere emotionele uitbarstingen) terwijl het sturen van het schip om rotsen te ontwijken, dient als effectieve afleiding tegen negatieve gedachten.

LIFE IS STRANGE (2015)
In de eerste episode is het mogelijk om een pakje Fluoxetine te vinden (een bekend antidepressivum) dat als bewijst dient voor de depressie van Chloe. De game behandelt dit op een volwassen, respectvolle manier, en laat daarmee zien dat het belangrijk is om op respectvolle wijze om te gaan met de ontdekking dat iemand kampt met depressie. In de tweede episode probeert het personage Kate zelfmoord te plegen, in een emotionele set piece die bewijst dat je iemands leven kunt redden door een luisterend oor te bieden. Ook motiveert Life is Strange mensen met depressie om direct hulp te zoeken, bijvoorbeeld via www.lifeisstrange.com/talk.



OP AVONTUUR IN DE XBOX EN PLAYSTATION STORE

DEEL II



DE REGELS
1) De games zijn nog nooit in de PU of op PU.nl genoemd.
2) Het moeten impulsaankopen zijn. Graddus mag van tevoren geen info opzoeken.
3) De games mogen niet meer dan vijftien euro per stuk kosten.

Knipper met je ogen en er staan zomaar 32784 nieuwe games in de Xbox en PlayStation Store; games die we helaas nooit allemaal in de PU kunnen behandelen. Zitten daar geen verborgen pareltjes tussen? Graddus gaat - opnieuw - op onderzoek uit.

TABLE TOP RACER: WORLD TOUR (PS4 - € 14,99)

Ha! Een racegame, altijd leuk. Zo'n fijn arcaderacertje, die mij terugbrengt naar de hoogtijdagen van de Nintendo 64 toen ik, in plaats van huiswerk te maken, avonden aaneen rubber verbrandde in games als Cruis'n World, San Francisco Rush en Beetle Adventure Racing. Zucht...

Jammer genoeg kan Table Top Racer mijn nostalgische gevoelens slechts ten dele bevredigen. De levels zijn creatief (ooit geracet in de keuken van een sushirestaurant?), er zit zeker wat uitdaging in, maar je wagen bestuurt alsof er bizonkit aan de banden kleeft. Daarbij vind ik 15 euro voor zo'n eenvoudig racertje behoorlijk aan de prijs.



DINO DINI'S KICK-OFF REVIVAL (PS4 - € 9,99)

Heeeuuh, voetbal!!! Maar niet zoals je het kent van PES of FIFA. Nee, Dino Dini's Kick-Off Revival is een footie die veel wegheeft van het klassieke Sensible Soccer. En aangezien dát een van de vetste voetbalspellen ooit is, moet deze PS4-reboot wel goed zijn, toch?

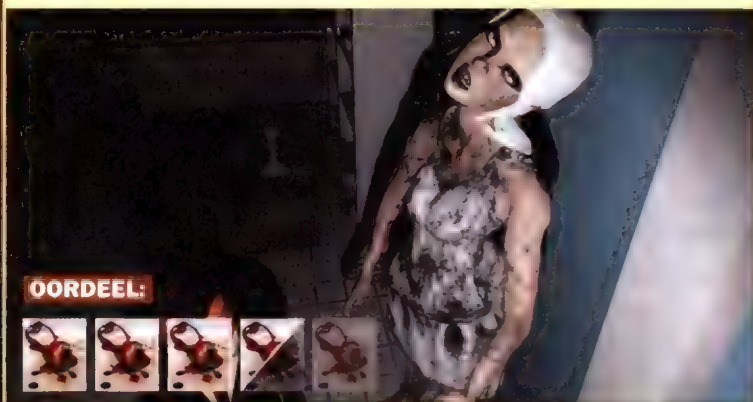
Wrong! Dino Dini's is namelijk even onbestuurbaar als het pissen met een stijve. Zonde, want een coole old skool footie is een gat in de markt...



EMILY WANTS TO PLAY (XBOX ONE - € 5,99)

Het eerste halfuur van Emily Wants to Play is frustrerend. Ik loop rond in een verlaten huis, druk wat op lichtknopjes en heb geen idee wat ik moet doen. Af en toe springt er een verminkt meisje op m'n nek en ben ik dood. Yep, eng is het zeker. Maar leuk...?

Op een gegeven moment ontdek ik echter hoe ik het meisje moet 'verslaan'; namelijk door haar aan te staren. En zo kom je nog meer creeps tegen met elk hun eigen achilleshiel. Okay, het uitvogelen daarvan blijft trial & error, maar wat Emily Wants to Play goed doet, is je helemaal opslokken omdat elk geluidje of beweging van levensbelang is. Zo komen de jumpscares éxtra hard binnen... BOE!



DEAD ISLAND: RETRO REVENGE (XBOX ONE - € 4,99)

Wat is er nou zo tof aan Dead Island? De gameplay is repetitief, technisch zijn de games van Aldi-kwaliteit en voor de cutscenes zou zelfs Uwe Boll zich schamen. Maar Dead Island heeft gewoon iets. Iets ongrijpbaars. Iets dat hipsters zouden omschrijven als 'vibe'.

Onlangs verscheen de HD-remasterbundel inclusief de spin-off Dead Island: Retro Revenge. Een side-scrolling beat 'em up die ook los te koop is voor vijf euro. Geen geld. Retro Revenge is namelijk uiterst vermakelijk, met wacky vijanden en dikke knokactie. En het belangrijkste: de kenmerkende Dead Island vibe is alom aanwezig!





EVE: GUNJACK (PLAYSTATION VR € 9,99)

Ik ben lang sceptisch geweest over VR, maar sinds ik zelf zo'n ding heb, ben ik verkocht.
EVE: Gunjack is een fijne toevoeging aan de immer uitdijende bibliotheek VR-games, al blijft het qua gameplay wat basic: met je hoofd bestuur je de geschutskoepel van een gigantisch ruimteschip en knal je eindeloze golven aan vijanden uit de lucht. Als een moderne Space Invaders, dus. Toch, dankzij de soepele controls en het verslavende scoresysteem, is EVE: Gunjack een game waar je naar terug blijft komen.









GEMINI: HEROES REBORN (XBOX ONE - € 14,99)

Als kleine ontwikkelaar moet je altijd wel érgens op bezuinigen. Meestal gebeurt dit op graphics, en zijn budgetgames opgebouwd uit pixels en/of eerste-generatie polygonen.
Gemini: Heroes Reborn is echter een grafisch volwaardige game, die zelfs op de Unreal 4 schijnt te draaien. En hoewel ik dát er nou ook weer niet aan afzie, is dit by far de mooiste game uit dit artikel. Ook het klooien met je kinetische powers en het switchen tussen verschillende tijdperioden is leuk. Helaas is het spel bizar kort: sommige levels duren letterlijk vijf minuten, terwijl na iets meer dan drie uur de credits over je scherm rollen...

A BASTARD'S TALE (PS4 - € 5,99)

Hoezo A Bastard's Tale? Misschien is het de naam? Misschien is het dat coole, middeleeuwse pixelstijltje dat me vaag doet denken aan King's Quest?
Hoe dan ook, A Bastard's Tale blijkt iets bijzonders. Vergeet Bloodborne, vergeet Dark Souls: DIT is de moeilijkste game ooit! En dat terwijl er slechts vijf levels zijn, met daarin een handjevol vijanden. Het probleem is dat je je aanvallen en blocks echt pixelperfect moet timen, anders ben je dood, en begint het hele circus weer van voor af aan. Nee, verder dan level 2 ben ik nog niet gekomen, maar zelfs dat voelde bevredigender dan alle games die ik dit jaar heb uitgespeeld!



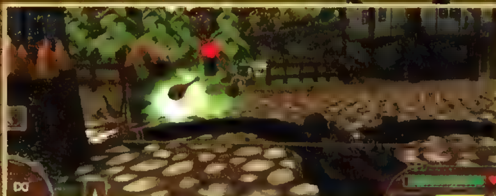






GRAND PRIX ROCK 'N RACING (XBOX ONE - € 7,99)

Grand Prix Rock 'N Racing klinkt leuk, maar in de eerste races is het niet echt genieten. Het duurt eeeeeuwen voor je op topsnelheid ligt en ik sta verdomme vaker in de grindbak dan Max z'n vader vroeger!
Maar net op het moment dat ik denk 'fok het maar', gebeurt er iets vreemds. Deze top-down racer heeft namelijk een soort van omgekeerde difficulty! Ondanks al die tiende en elfde plaatsen verdien je na verloop van tijd toch genoeg voor upgrades, terwijl de tegenstand niet lastiger wordt. Zo kun je éindelijk gaan denken aan podiumplaatsen, en uiteindelijk zelfs de wereldtitel... ✖



DE SLECHTSTE GAME OOIT?

Ik heb in mijn leven al heel wat slechte games gespeeld. Superman 64, Rogue Warrior, Ride to Hell: Retribution... maar toch wist Orc Slayer me te choqueren. Dit is een duivels stukje entertainment. Een rottend karkas, waar zelfs de maden niet op afkomen omdat het zo ranzig stinkt. Het idee is dat je op Orcs moet schieten, maar vrijwel al je schoten gaan mis omdat de game op 12 frames per seconde draait. De omgevingen zijn kaler dan de kop van Ed, en sowieso oogt alles als van die pre-alpha footage die je rond 1998 weleens op de E3 zag. Dat Sony deze game in de PlayStation Store laat staan en er zelfs geld voor vraagt, is simpelweg schandalig!


Fahrenheit


Psychonauts


GTA: Vice City

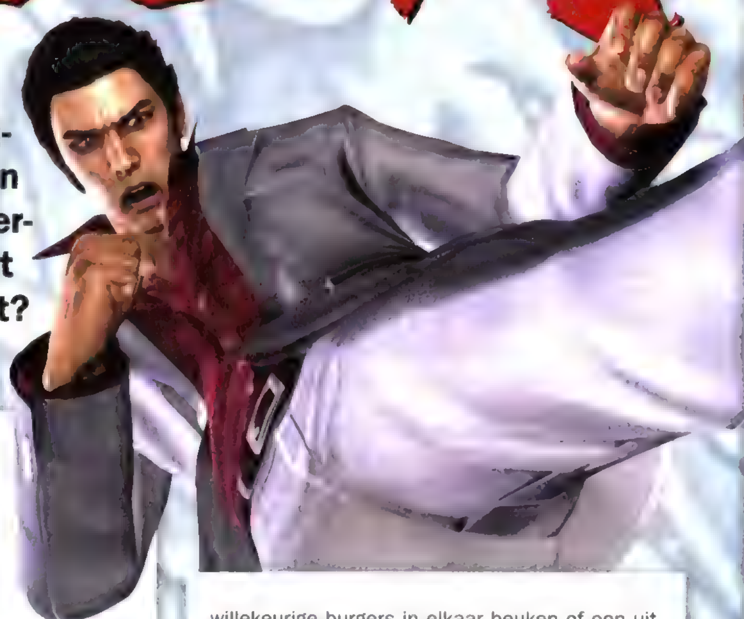
PS2 REMAKES OP DE PS4 ZIEN STERRETJES

De PS4 heeft inmiddels een mooie collectie PS2-klassiekers. GTA III, Max Payne en Bully bijvoorbeeld, maar ook obscuurdere titels als Fahrenheit en Dark Chronicle. Cynici zullen zeggen dat vijftien euro voor Trophies en lichtelijk opgepoetste graphics te veel is, maar de kwaliteit van sommige titels staat buiten kijf. Check:

- Destroy All Humans! ★★★★
- Red Dead Revolver ★★★★
- Hot Shots Tennis ★★
- Fahrenheit ★★★★★ GOLD AWARD
- Ape Escape 2 ★★★★
- Star Wars: Bounty Hunter ★★★★
- Max Payne ★★★★
- Star Wars: Jedi Starfighter ★★★
- Star Wars: Racer Revenge ★★★★
- War of the Monsters ★★★
- Psychonauts ★★★★★ GOLD AWARD
- The Warriors ★★★
- Primal ★★★
- Bully ★★★★★ GOLD AWARD
- PaRappa the Rapper 2 ★★★
- Rise of the Kasai ★★
- Manhunt ★★★★
- Dark Cloud ★★★★
- Dark Chronicle ★★★★★ GOLD AWARD
- Arc the Lad: Twilight of the Spirits ★★★
- GTA III ★★★★
- GTA: Vice City ★★★★★ GOLD AWARD
- GTA: San Andreas ★★★★★ GOLD AWARD
- Rogue Galaxy ★★★★
- The Mark of Kri ★★
- Twisted Metal: Black ★★★★

YAKUZA

Alsof je biefstukken aan vegetariërs probeert te slijten, zo probeert SEGA al jaren zijn Yakuza games in het Westen te verkopen. Eén probleem: wij hamburgervreters zitten daar helemaal niet op te wachten. Of ligt het toch aan de bizarre strategie die SEGA hanteert? Gastredacteur Simon Zijlemans weet er meer van.



WHAT IS UP MET DIE RARE RELEASES?

Niemand die het weet, maar ik vermoed dat iemand bij SEGA graag standaard een bakje paddo's bij z'n sushi eet. Elke game in de serie komt minimaal pas een jaar (of twee, of drie) na de Japanse release richting het Westen. En dat is dus áls ze al komen, want elke keer zitten de fans weer met angst en beven te wachten op de aankondiging van een Europese release.
Tot nu toe is dat nog altijd soort van goed gegaan. Okay, we liepen hier de heerlijke spin-off *Yakuza: Ishin* mis, maar in ruil daarvoor kregen we wel een poepgare spin-off onder de naam Yakuza: Dead Souls. Wait, what? Ja, dat dus. Waarom zou je een goeie spin-off hierheen brengen, als je ook een halfgare versie met zombies kan laten lokaliseren? Perfect recept om het breekbare restje interesse dat we hier hebben om zeep te helpen.
En dan is er nog Yakuza 5. Onwaarschijnlijk heerlijke game, maar die wilde SEGA dan weer eigenlijk níet hier naartoe brengen. Dat ie toch kwam, hebben we te danken aan Sony dat de smekende fans tegemoetkwam. Daar werden we weliswaar blijer van dan een Japanner van een spelshow waarin je met een inktvis moet tongen, maar de timing was weer bijzonder. Yakuza 5 kwam namelijk eind vorig jaar uit. Op de PlayStation 3. Je weet wel, die console die het gros van de gamers destijds al lang en breed op zolder in een doos had gestopt.

OKAY, MAAR WAT IS HET EIGENLIJK?

We kunnen het je niet kwalijk nemen als je nog nooit van Yakuza gehoord hebt, want bijna niemand koopt het dus. Daarom kan ik het SEGA ook weer niet helemáál kwalijk nemen dat ze zo traag en twijfelend die extreem grote games klaarstomen voor onze markt.
Neemt overigens niet weg dat ik het ze alsnog wél kwalijk neem, want Yakuza staat hoog op mijn lijst favoriete games en op sommige fronten staat het zelfs op bijna eenzame hoogte. Maar dat weten dus maar weinig mensen.
Enfin, in een notendop; Yakuza is die game die telkens vanuit verschillende perspectieven een web van intriges in de Japanse onderwereld probeert bloot te leggen. Dat doet de serie in verschillende grote, open locaties, waardoor de leek het ook weleens omschrijft als GTA in Japan. Die leek zit er dan wel gigantisch naast, want beide games zijn amper met elkaar te vergelijken. Vooruit, je kunt vrij door de stad heen lopen en je pakt missies aan zodra je naar je contactpersonen reist. Maar in Yakuza kun je geen auto's jatten, willekeurige burgers in elkaar beuken of een uitgebreid arsenaal schietijzers gebruiken.
Wat beide games dan wél weer met elkaar gemeen hebben, is een script dat geschreven is door de absolute top van de game-industrie. Weet je wat, schrap die opmerking trouwens maar. Het script in een Yakuza game is geschreven door de allerbeste schrijvers. Punt. Ondanks de soms wat stroperige vertelling laten de laatste delen in de serie zich beter vergelijken met een serie als The Wire, dan met vergelijkbare gametitels.

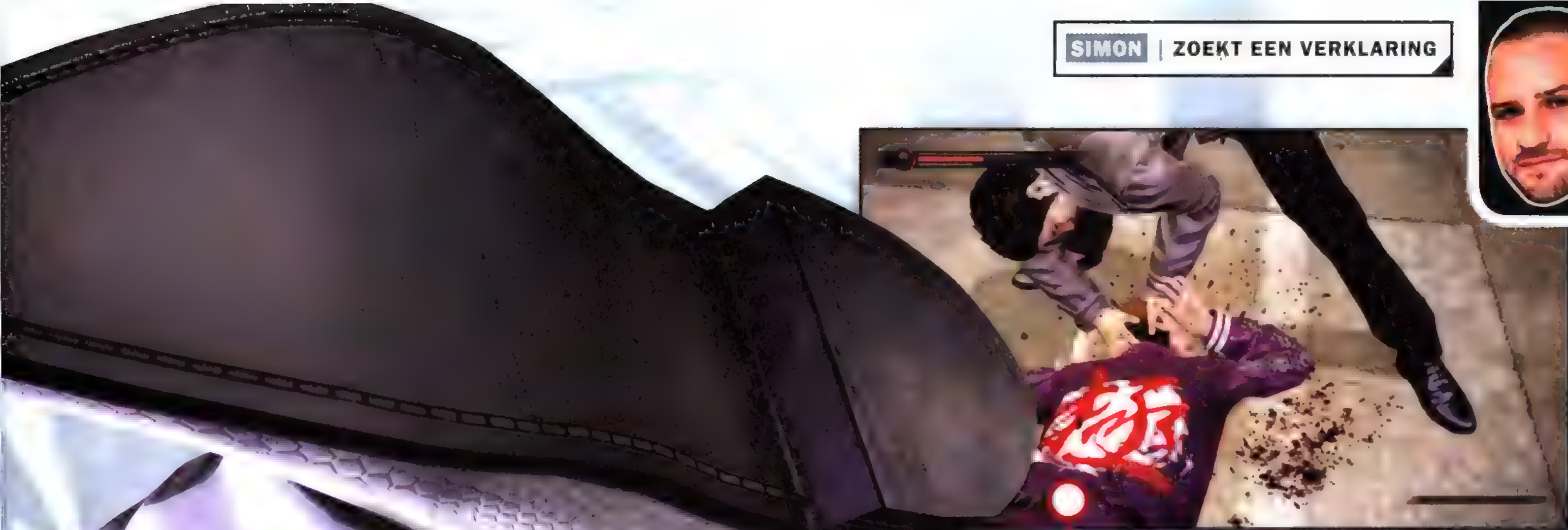
EN WIE ZIJN ER VAN DE PARTIJ?

De eerste drie delen volgden we *Kazuma Kiryu*, een berucht lid van de Tojo Clan met de bijnaam The Dragon of Dojima (is verder niet zo relevant, maar klinkt te lekker om het niet effe neer te pennen). Kiryu is een soort supergespierde one-man-army met een brute tattoo op z'n rug die talloze konten schopt. Maar hij is ook een goedzak die eergevoel hoog in het vaandel heeft staan en nooit te beroerd om een handje te helpen. Dat











wordt nog eens extra belicht door het feit dat de vechtersbaas met gouden hart stiekem een weeshuisje aan het strand beheert. Wijze les in een van de delen: niet aan die kids komen. Wijze les in alle andere delen: niet fokken met de Tojo Clan, want Kiryu jaagt je na tot in je graf en houdt zelfs dan niet op.
Voor Yakuza 4 en Yakuza 5 werd het geniale besluit genomen om naast Kiryu nog enkele andere speelbare personages te introduceren, waardoor het web aan intriges (dat met moeite te overzien is) ook nog eens vanuit verschillende perspectieven in beeld wordt gebracht. Die personages zijn overigens stuk voor stuk waanzinnig sterk geschreven en voorzien van de meest uiteenlopende karakters. Op eentje na dan. Van de uren die we in Yakuza 5 moesten doorbrengen met tienermeisje Haruka Sawamurra, was er om precies te zijn niet één leuk. ***Je een weg dansen door de harde wereld van een tv-talentenjacht*** is namelijk lang niet zo tof als tenminste één iemand bij SEGA gedacht heeft.

GOED VERHAAL DUS, MAAR WAT DOEN WE?

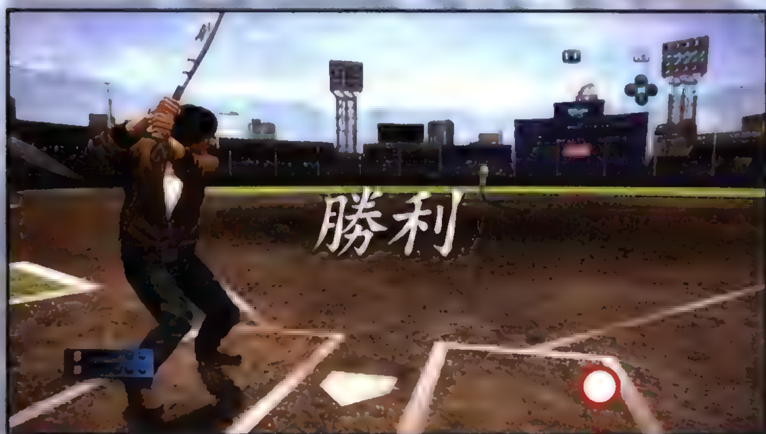
Als we geen ellenlange cutscenes aan het kijken zijn, dan is het knokken wat de klok slaat. Of sla je iemand met een klok. Op z'n gebit. Begeleid door het geluid van brekende botten en een litertje rondspuitend bloed. Yakuza's combat is waarschijnlijk het best te omschrijven als Double Dragon of Streets of Rage maar dan in 3D. Alles wat in de buurt ligt, staat of gebouwd is, kun je gebruiken. Scooter naast je? Gooi 'm effe in die zak z'n zak. Lantaarnpaal? Daar kan een neus tegenaan, toch? Wel met grof geweld, alstublieft. En vergeet niet in het voorbijgaan effe iemand een vliegende knie op z'n slaap te geven.
Yakuza is old skool in zijn gevechten en haalt alle visuele toeters en bellen tevoorschijn om het allemaal ***zo hard en grof mogelijk*** in beeld te brengen. Het is genieten tot op het, euh, bot. Al is de missie nog zo belangrijk, als er op straat weer eens een groepje bendeleden opstaat om ons uit te dagen, ga ik geen blokje om.

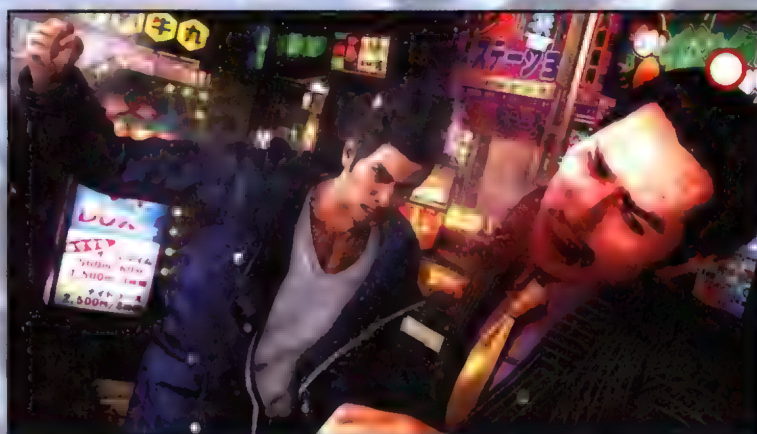
KNOKKEN EN CUTSCENES KIJKEN DUS?

Draait het dan alleen om het knokken en de cutscenes? Yep... afgezien dan van die duizend-en-een minigames, optionele verhaallijnen en zijmissies. Daar wil ik enerzijds heel veel over vertellen, maar het risico is dat niemand Yakuza dan nog serieus neemt.
In het laatste deel kun je bijvoorbeeld letterlijk tien uur lang verschillende jachtexpedities ondernemen op een besneeuwde bergtop. Dat is bijna een game op zichzelf, en zoals alles in deze serie ontvouwt zich daarin weer een behoorlijk gaaf zijverhaal. Maar je kunt dat dus ook overslaan - als je bijvoorbeeld liever in de wereld van het straatracen terechtkomt, de nette taxichauffeur uithangt, 's avonds bijklust als kok, in het maiden café hangt om dames te versieren, gaat ***honkballen*** en zo wereldberoemd wordt in de regio, unieke vechters overhoop beukt om uiteindelijk een geheime ondergrondse arena te mogen betreden, of een stel kippe...
Nou ja, meer dan genoeg te doen dus en Yakuza heeft er geen enkel probleem mee om je uren zoet te houden met een optionele missie die uiteindelijk bijna uitmondt in een game op zich. De gestoordheid van de helft daarvan is overigens de reden dat deze game bijna schizofreen genoemd mag worden. Zo bloedserieus als het hoofdverhaal is, zo volledig van de pot gerukt zijn de zijverhalen soms.

MAAR WAAROM KOOPT NIEMAND DIT NOU?

De Yakuza games zijn zo belachelijk goed, maar dat weet je dus pas als je een deel van begin tot eind hebt uitgespeeld. Iedereen die ooit in Japan is geweest, zal geen game vinden die de sfeer van het dagelijks leven daar beter weet neer te zetten. Wie van een goed verhaal houdt, dagen we uit om vijf series te noemen met betere verhaallijnen. Wie van knokken houdt heeft sowieso niks te klagen en eerlijk, welk gamepersonage is bruter dan Kazuma Kiryu?
De Yakuza games doen eigenlijk alles goed, dus gaat er ergens iets mis bij de promotie van deze games. Misschien lokt prequel Yakuza 0 (begin volgend jaar op de PlayStation 4, in Europa!) hordes nieuwe gamers. Misschien doet ***Yakuza 6*** dat, als die eventueel over honderd jaar in onze winkels ligt. Of misschien gebeurt het wel nooit en is er simpelweg te weinig vraag naar een waanzinnig misdaadepos over de Japanse onderwereld.
Eén ding is zeker; we hebben best wel een beetje medelijden met SEGA. Elke keer weer met een overheerlijke biefstuk aankomen, zonder ooit te begrijpen waarom wij hamburgervreters ons dan massaal als vegetariërs opstellen. ✖





TERECHTE HAAT?

WAAROM IS CALL OF DUTY DE NIEUWE PISPAAL?

De op een na meest gehate YouTube video aller tijden (3,3 miljoen dislikes), de laagste user score ooit op Metacritic (3.4) en het slechtste verkoopresultaat uit de geschiedenis van de franchise: Call of Duty: Infinite Warfare krijgt klap op klap. Waarom die haat? JJ ging op onderzoek uit.

Dat een franchise een keertje klappen krijgt, ach, dat gebeurt wel vaker en het lost zich doorgaans vanzelf op. Assassin's Creed: Unity bijvoorbeeld was een ramp, maar Ubisoft revancheerde zich met opvolger Syndicate. Het (server-)drama van Battlefield 4 en Hardline lijkt met de komst van Battlefield 1 vergeten en vergeven.

Bij Call of Duty gaat die vlieger echter niet op. Jaar in, jaar uit dalen de verkoopcijfers van de serie, terwijl de haat evenredig oploopt. De ooit zo populaire serie is dé pispaal van gamers geworden, met als meest recente climax het verkoopresultaat van Infinite Warfare, dat na launch wereldwijd bijna vijftig procent lager lag dan de ook al niet zo geweldige cijfers van voorganger Black Ops III.

Om de oorzaak van deze opzienbarende neergang van de CoD-serie te vinden, heb ik de zaak methodisch bekeken. Ik destilleerde de meest geuite kritiek uit de diarree aan boze meningen en schatte vervolgens in, samen met een aantal CoD-experts, hoe zwaar ze zouden hebben gewogen bij het besluit om IW niet te kopen.

1: Call of Duty is boots on the ground!

Er is veel haat tegen de jetpacks in Infinite Warfare. Het gespring en gehop staat voor velen gewoon te ver af van wat CoD voor hen is.

YouTuber en CoD-kenner Paul TheKing77 Goudsmit verwoordt het gevoel als volgt: "Er is al vanaf Advanced Warfare veel kritiek op de toekomstsetting, mede vanwege de hiermee samenhangende EXO-suits en het double jumpen. En toch ging men ermee door in Black Ops III en nu ook in Infinite Warfare."

Dat laatste gegeven verbaast iedereen. Infinity Ward had kunnen weten dat vasthouden aan de jumpy stijl niet juichend ontvangen zou worden en ze hadden dus maatregelen kunnen nemen... maar dat deden ze niet.

De Nederlandse CoD-pro Laurens 'Subsist' Schuurmans denkt te weten waarom: "Infinity Ward was Infinite Warfare al aan het ontwerpen voordat de haat tegen de jetpacks op Advanced Warfare begon. Toen het rumoer serieuze vormen aannam, was het te laat om nog terug te keren naar boots on the ground. Met alle gevolgen van dien. De CoD-fans voelden zich niet serieus genomen."

Oorzaak: 40%

2: Infinite Warfare is een afgeraffeld product

Hier betreden we een schimmig gebied, want kneiterhard bewijs is er niet. Wel plausibele aanwijzingen.

Subsist: "Veel Call of Duty fans hebben het gevoel



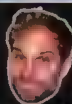
Paul TheKing77 Goudsmit: "Call of Duty moet weer terug naar de roots, gewoon een game met 2017 als setting... de oorlogen die nu actueel zijn."



Subsist: "De volgende Call of Duty wordt geheid weer 'boots on the ground.'"

KOMT HET OOIT NOG GOED?

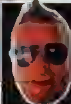
Alle mensen die ik heb gesproken, denken dat het heus wel weer goedkomt met CoD. Zoveel intense haat duidt volgens hen op een dieper gelegen, innige liefde voor de serie.



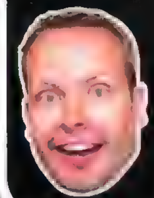
Tjoerd: Er zijn twee opties: óf stoppen met de jaarlijkse cyclus, óf weer terug naar de basis: een van de grote oorlogen, boots on the ground. Ik denk dat het 't laatste gaat worden. En dan keren de fans terug."



Subsist: "De volgende Call of Duty wordt geheid weer 'boots on the ground'. Dit kan, zolang ze een volledig afgemaakt spel leveren, de haat voor Call of Duty laten verdwijnen."



TheKing77: "Call of Duty moet weer terug naar de roots, gewoon een game met 2017 als setting... de oorlogen die nu actueel zijn. De MP kan dan gewoon weer 'boots on the ground' worden, maar dan met de snelheid van Infinite Warfare. Gebeurt dit, dan wordt COD weer groot op YouTube. En zodra het aanslaat op YouTube, stijgen imago en verkoopcijfers weer snel."





De bundeling van Modern Warfare Remastered met IW viel niet in goede aarde en was wellicht een aanwijzing dat Infinity Ward niet veel vertrouwen had ik hun eigen game.


Infinity Ward had kunnen weten dat vasthouden aan de jumpy stijl niet juichend ontvangen zou worden en ze hadden dus maatregelen kunnen nemen...

dat, omdat Infinity Ward al aanvoelde dat het spel haat zou krijgen, ze de moed tijdens het proces hebben opgegeven en daardoor een ongeïnspireerd en onaf product afleverden. Veel standaarddingen zoals leaderboards, foto's van de maps voordat je match begint, een goed spawnsysteem, etc. missen allemaal nog in eerste instantie, en sommige van die zaken zijn nog steeds niet aangepakt.
Dat IW al voorvoelde dat hun game geen groot succes zou worden, blijkt volgens velen uit de verplichte koppeling van Modern Warfare Remastered aan IW. Als IW daadwerkelijk vertrouwen in hun game had gehad, hadden ze MWR wel los aangeboden.
Waarschijnlijkheid: 20%

3: Call of Duty is te mainstream geworden

Dat Activision ernaar streeft dat zoveel mogelijk mensen zich thuis voelen in de CoD-wereld is logisch, maar je hebt toegankelijk en toegankelijk. En met de overdaad aan perks, superwapens in de lootchests en de overpowerde RIG-suits, kan elke drol kills maken.
Ook Subsist hekelt de 'versimpeling': "Neem de kogels van de laserwapens die tegen oppervlakten afketsten. Dat is gewoon niet goed doordacht. Met die wapens kun je om muren heen schieten. Als je geluk hebt, is het zelfs mogelijk om met een misser toch nog te scoren omdat de kogel terugkaatst naar een tegenstander."
Ergernis: 10%

4: Infinity Ward is de touch kwijt

Infinity Ward is nu verantwoordelijk voor de twee minst gewaardeerde Call of Duty's ooit: Ghosts en Infinite Warfare. En dat is opzienbarend voor een developer die met Modern Warfare 1 en 2 de basis legde voor de stormachtige groei van de serie. Hoe kunnen ze die touch opeens kwijt zijn?
Deels valt het te verklaren uit het vertrek van IW-oprichters West en Zampalla in 2010. Sinds zij, samen met een deel van het team, weg zijn, is IW zichzelf niet meer (Titanfall 2, gemaakt door Respawn, het nieuwe bedrijf van West & Zampella, wordt door velen gezien als de betere 'CoD in space').
Maar dit vertrek kan geen excuus zijn als je zes jaar de tijd hebt gehad om capabele vervangers te vinden. Gezien de winst die met CoD gemaakt is, moet een dik salaris geen probleem zijn. Maar goede vervangers kwamen er niet, getuige onder andere de gezichtloze maps, de vele balansproblemen in de MP en de lachwekkende Competition mode. Veel gamers zijn daardoor hun vertrouwen in de developer kwijt en laten dat via hun portemonnee merken.
Ergernis: 10%

5: Koppeling Modern Warfare Remastered = kutstreek

Veel gamers hadden graag een van de beste CoD's ooit willen herbeleven... maar niet als ze daarvoor ook verplicht IW moesten kopen. Dat voelde niet okay. Het zou zomaar kunnen dat velen uit protest daarom IW ook niet los hebben gekocht.
Waarschijnlijkheid: 20%

Geen ballen

Zet al die punten van kritiek op een rij, en je kunt niet anders dan concluderen dat er veel niet klopte rond Infinite Warfare. En nog schrijnender is dat veel van kritiek met de juiste mindset en ballen vermeden had kunnen worden.
Men had bijvoorbeeld de ontwikkeling kunnen stopzetten na de release van Advanced Warfare in 2014 en, ten koste van enig verlies en uitstel, naar boots on the ground kunnen terugkeren. Maar dat gebeurde dus niet. En juist het feit dat Infinity Ward en Activision de shitstorm hadden kunnen zien aankomen, maar niet handelden, breekt ze op. Of dit uiteindelijk door arrogantie is gebeurd of toch echt door overmacht, maakt voor de gamer niet uit. Als je zo duidelijk geen rekening houdt met wat de fans willen, kun je diep vallen. ✖

Met de overpowerde RIG-suits, kan elke drol kills maken.

VERKOOP DOOR DE JAREN HEEN

- Modern Warfare (2007) 17.16 miljoen
- Modern Warfare 2 (2009) 25.05 miljoen
- Black Ops (2010): 30.34 miljoen
- Modern Warfare III (2011): 30.78 miljoen
- Black Ops 2 (2012): 29.69 miljoen
- Ghosts (2013): 27.72 miljoen
- Advanced Warfare (2014): 21.77 miljoen
- Black Ops III (2015): 23.88 miljoen

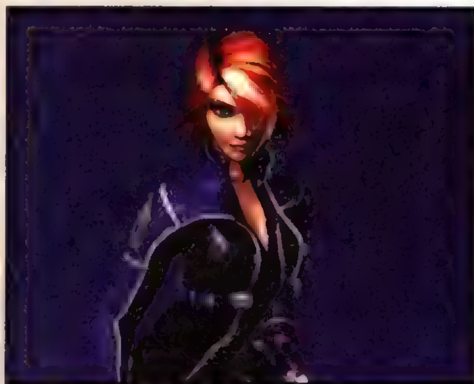
OPSPORING VERZOCHT

WAAR DE FUCK ZIJN DEZE GAMEPERSONAGES?



Attentie, de politie vraagt uw aandacht voor het volgende: de afgelopen jaren verdwenen vele gamepersonages van de radar. Soms geleidelijk, soms abrupt, maar altijd met hartverscheurende gevolgen. Heeft u een of meer van deze figuren gezien? Neem dan contact op met de betreffende instanties. De fans zijn u alvast eeuwig dankbaar!

VERMIST



Naam: JOANNA DARK
Laatst gezien: Perfect Dark Zero / 2005
Signalement: De vrouwelijke James Bond in een catsuit.
Achtergrondinfo: Deze gracieuze red-head behoort, samen met Lara Croft, Princess Peach en de dames uit FIFA, tot de meest gerespecteerde diva's uit de gamebizz. En dat terwijl ze welgeteld in één echte topper heeft gespeeld: Perfect Dark voor de Nintendo 64. Haar andere grote avontuur, Xbox 360 launchtitel Perfect Dark Zero, was veel minder succesvol. Sterker nog: het betekende zelfs het (voorlopige?) einde van haar carrière! Sindsdien is Joanna spoorloos.
Beloning gouden tip: Een doos extreem donkere chocola.

VERMIST



Naam: EARTHWORM JIM
Laatst gezien: Earthworm Jim 3D / 1999
Signalement: Heeft uit een bepaalde hoek wel wat weg van iets dat bij mannen tussen hun benen hangt.
Achtergrondinfo: Een regenworm als gamepersonage klinkt even boeiend als een avondje Orange is the New Black kijken met je vriendin/moeder/huisdier. Kudo's dus voor ontwikkelaar Shiny Entertainment dat ze van Earthworm Jim een heus game-icoon hebben gemaakt! Helaas had Jim, net als veel andere platformhelden (zie kader) rond de millenniumwisseling moeite met de stap naar 3D. Ongeïnspireerd leveldesign hier, een camera met Parkinson daar, et voila: weer een veelbelovende videogameserie naar de vaantjes. Overigens worden regenwormen gemiddeld maar een jaar of vijf oud. Waarschijnlijk is Earthworm Jim dus al lang zo dood als een pier...
Beloning gouden tip: Een dinerbon voor restaurant Pier Zuid in Scheveningen.

VERMIST



Naam: SONIC THE HEDGEHOG
Laatst gezien: Sonic Boom: Fire & Ice / 2016 (niet bevestigd)
Signalement: Blauwe vacht, sportschoenen, kapsel waar minstens een halve pot gel in zit.
Achtergrondinfo: Er zijn mensen die beweren dat Sonic helemaal niet vermist wordt. Dat ze de blauwe egel zelfs zeer recent voorbij zagen flitsen, in Sonic Boom: Fire & Ice. Laat je door deze leugenaars echter niets op de mouw spelden. De échte Sonic is namelijk al zeer lange tijd spoorloos. Een decennium of twee, om precies te zijn; ongeveer sinds de hoogtijdagen van de SEGA Megadrive. Sindsdien doen de gekste geruchten de ronde: van een speedverslaving tot het verhaal dat het platform-icoon de blues zou hebben. Hoe dan ook, de hoop is nog niet opgegeven... Al is Sonic inmiddels aan alle kanten ingehaald door z'n concurrenten.
Beloning gouden tip: Een doos gouden ringen.



VERMIST

Naam: GORDON FREEMAN
Laatst gezien: Half-Life 2: Episode / 2007
Signalement: Een saaie, slome sufferd die er met z'n brilletje en breekijzer meer uitziet als de accountmanager van een middelgrote doe-het-zelf winkel dan een kloeke videogameheld.
Achtergrondinfo: De realiteit is echter dat er straks een complete generatie gamertjes opgroeit die denkt dat Gordon Freeman het buitenechtelijke kind is van een nichterige zanger en een bekende Amerikaanse acteur. Iets wat nooit mag gebeuren. Gelukkig bestelde ik net tien miniloempia's, waarvan ik er maar zeven op kreeg, en we weten allemaal wat dat betekent...
Beloning gouden tip: Early Access voor Half-Life 3.

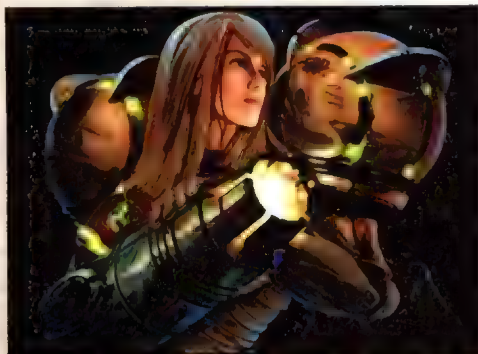


VERMIST

Naam: BANJO EN KAZOOIE
Laatst gezien: Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts / 2008
Signalement: Een beer met een vogel in z'n rugzak.
Achtergrondinfo: Aan het begin van Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts zit een cutscene, waarin de beer en de vogel - zelfvoldaan door alle succes - ruftend en boerend pizza vreten achter hun Xbox 360. Natuurlijk, het filmpje is grappig bedoeld, maar heeft inmiddels wel een wrange bijsmaak. Wie had immers gedacht dat het olijke duo er aan het eind van de game nog veel slechter aan toe zou zijn? Rare in ieder geval niet: voor de voormalig topontwikkelaar had Nuts & Bolts een nieuw begin moeten worden, een kans om te laten zien dat ze ook onder de vleugels van Microsoft vette games konden maken. Helaas liep het anders. Van Banjo en Kazooie is al bijna tien jaar niets vernomen. Hopelijk hebben ze nog genoeg centen voor een diepvriespizza...
Beloning gouden tip: Een originele, 131 stukjes tellende Banjo-Kazooie puzzel!

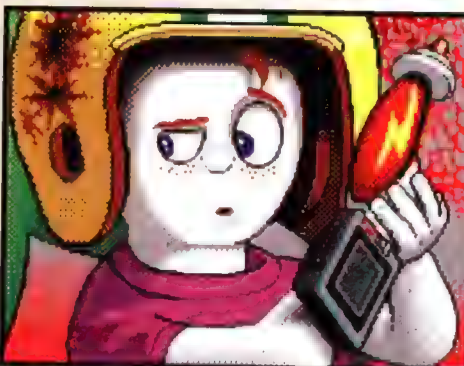


VERMIST



Naam: SAMUS
Laatst gezien: Als Amiibo / 2014
Signalement: Cameo in Metroid Prime: Federation Force.
Achtergrondinfo: Kan je iemand missen die je eigenlijk helemaal niet kent? Een filosofisch vraagstuk, verpersoonlijkt door Samus Aran. Sure, in Metroid Prime ging de helm één keer af, en in Super Smash Bros. kunnen we zelfs volop van haar knappe gezichtje genieten. Maar check hoe vaak die chick van haarkleur verandert! En waarom heeft haar outfit geen transparant vizier? Heeft Samus soms iets te verbergen? Wie weet zit ze ook wel in de suit van Master Chief! Of in dat van Isaac Clarke uit Dead Space? Anyway, Samus blijft een raadsel. Een bijzonder aantrekkelijk raadsel, dat dan weer wel.
Beloning gouden tip: Een naaktfoto van Samus... in haar ruimtepak, muhahaha.

VERMIST



Naam: COMMANDER KEEN
Laatst gezien: Commander Keen / 2001
Signalement: Gele helm, paars shirtje, melkwit gelaat.
Achtergrondinfo: Wat Mario is voor Nintendo en Nathan Drake voor Sony, was Commander Keen begin jaren '90 voor de PC: een systemseller. Iedereen met een computer speelde die shit! Maar toen, medio 2001, verdween de nog zo jonge platformheld ineens *poef* van het toneel. Zomaar. Zijn fans in vertwijfeling achterlatend. Want is Billy Blaze, zoals Commander Keen eigenlijk heet, echt de kleinzoon van Wolfensteins B.J. Blazkowicz? Lijkt hij als volwassene meer op Brad Pitt, of Macaulay Culkin? En, het belangrijkste: wanneer het voormalige kindsterretje ooit teruggevonden wordt, is hij dan nog wel geïnteresseerd in de videogamebizz...?
Beloning gouden tip: Een grote zak spekkies.



ANDERE VERGETEN VIDEOGAMEHELDEN

Max Payne. Pac-Man. Gex the Gecko. Conker. Turok. Sackboy. Bomberman. Toejam & Earl. Mystical Ninja. Goemon. Bubsy. Croc. Mega-Man. Glover. Manny Calavera. Jak & Daxter en Blinx (zie screen).



REVIEW

ROBINSON: THE JOURNEY

In Robinson: The Journey crash je met je ruimteschip op een planeet vol dinosauriërs en probeer je uit te vissen waar de andere bemanningsleden zijn gebleven. Dat klinkt als een veelbelovende VR-game...

Ontwikkelaar Crytek staat erom bekend vette graphics in hun games te stoppen en Robinson: The Journey stelt wat dat betreft niet teleur. De natuur en de dino's zien er zó prachtig uit dat we absoluut mogen spreken van de mooiste PlayStation VR-game tot nu toe. Op bepaalde momenten geloof je daadwerkelijk te zijn gestrand op een onbekende planeet en sta je met open mond om je heen te kijken.

Je loopt in first-person van gebied naar gebied terwijl je kleine puzzeltjes op moet lossen om verder te komen, nieuwe dieren in dient te scannen voor je logboek en de weg vrijmaakt met je telekinetische power. Dit doe je niet alleen, want er loopt een baby T-Rex met je mee en een vliegende robot die je af en toe wat aanwijzingen geeft.

Dat klinkt leuker dan het is, want al na een half uurtje krijg je door dat je de hele game hetzelfde moet doen. De wereld mag dan prachtig zijn, maar op deze manier was ik er snel klaar mee.

Sowieso biedt de game slechts een uurtje of vier gameplay in totaal; al is dat wel lang genoeg om je letterlijk kotsmisselijk te maken. Met de linker stick loop je en met de rechter stick kijk je om je heen, en dat is echt een ontwikkelfout, want het is al lang gebleken dat dit niet werkt in VR. Zelfs ik, die al honderden uren in VR heeft doorgebracht en eigenlijk nooit last van motion sickness heb, kon deze game niet langer dan een uurtje achter elkaar spelen... en daar betaal je dan 60 euro voor.



SCORE:



KOTSGEHALTE:



OCULUS TOUCH

De HTC Vive onderscheidt zich van de Oculus Rift door het room-scaling systeem en de motion controllers, maar vanaf half december slaat laatstgenoemde terug met de Oculus Touch controllers.

Technisch zijn de OT-controllers een stuk geavanceerder dan die van de HTC Vive, want ze tracken ook in realtime je vingers! Hierdoor voelt het nog natuurlijker om dingen vast te pakken in de virtuele wereld én kan je letterlijk je middelvinger opsteken in VR. Je weet dat je het wil.

De Oculus Touch controllers kosten 199 dollar, wat neerkomt op ruim 200 euro inclusief tax en verzendkosten. Uiteraard heb ik ze besteld en hopelijk kan ik ze volgende maand in deze rubriek reviewen.



HTC VIVE DRAADLOOS

Een van de grootste nadelen van VR is de kabel die van je headset naar je PC of PS4 loopt. Je bent je er zo altijd van bewust dat je ergens aan vast zit, zeker als je kunt rondlopen zoals bij de HTC Vive.

Ik sprong dan ook juichend op tafel toen ik hoorde dat het Chinese TPCast er onlangs in is geslaagd om de HTC Vive draadloos te maken, zonder extra vertraging!

Het klinkt bijna te mooi om waar te zijn, maar de Chinezen hebben de vinding in samenwerking met HTC ontwikkeld en beweren dat we begin volgend jaar voor ongeveer 200 euro draadloos van VR kunnen gaan genieten.

Moet hebben!



TOP TIEN SIDEKICKS DIE HUN EIGEN GAME VERDIENEN

Ze staan altijd in de schaduw. Zijn de eeuwige nummer twee... Tot nu! Graddus gunt tien wereldberoemde sidekicks hun moment in de spotlights, en geeft aan waarom deze trouwe buddy's hun eigen game verdienen.



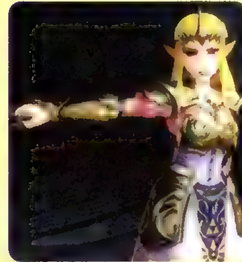
10 GARRUS (MASS EFFECT)

Commander Shepard en Garrus zijn vrienden. Loyale kameraden die niet alleen de grootste lol hebben, maar elkaar respecteren en perfect aanvoelen - in het geval van een vrouwelijke Shepard zelfs letterlijk! Hoe dan ook: Garrus' droge, cynische kijk op het leven is onweerstaanbaar. Wat een held. Geef die man een eigen game, please...



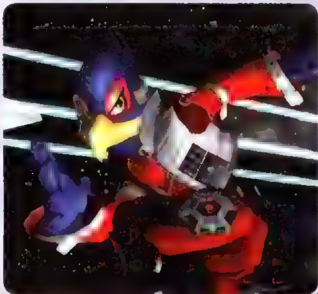
9 PRINSES ZELDA (THE LEGEND OF ZELDA)

Hoe vaak is prinses Zelda al niet uit de klauwen van het kwaad gered door Link? Mwa, in ieder geval vaak genoeg om het enigszins voorspelbaar te maken. Dus waarom de rollen niet eens omdraaien? Waarom niet een keer Zelda in de hoofdrol? Iets wat in deze tijd van gelijke rechten toch zeker moet kunnen!



8 FALCO LOMBARDI (STAR FOX)

Hoe je het ook wendt of keert, het Star Fox-team bestaat toch een beetje uit kneusjes: een truttig vosje, een schele haas en een laffe kikker... Gelukkig is er ook nog een arrogante adelaar om de coolness ietwat op te krikken! Falco Lombardi is zijn naam, met scherp schieten zijn faam. *'Go find your own target, Fox!'* Wat een baas!



7 OTACON (METAL GEAR SOLID)

Ik heb altijd een zwak gehad voor Otacon. De man is met zijn nerdy brilletje, clumsy sociale vaardigheden en algehele persoonlijkheid het tegenovergestelde van Solid Snake, en juist daarom vult dit duo elkaar zo goed aan. Ik gun Otacon, of Hal Emmerich zoals hij voluit heet, dan ook van harte z'n eigen game. Niet te veel actie natuurlijk, maar iets met puzzels, ofzo.



6 KNUCKLES (SONIC)

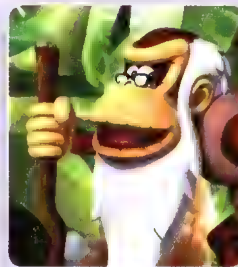
Huh, Knuckles? Waarom de sidekick van Sonic in deze lijst betrekken, terwijl de blauwe egel zelf al een jaar of twintig z'n shit niet together krijgt? Nou, precies daarom! Knuckles weet wat er nodig is voor een goede platformgame (hij draait al sinds 1994 mee), terwijl zijn reputatie nog niet zo besmeurd is... Al moeten die belachelijke bandages écht af hoor.



5 NICK VALENTINE (FALLOUT)

De Fallout serie zit vol interessante companions: Cosworth, Fawkes, Paladin Danse... Maar mijn favoriet? Nick Valentine. Deze Synth-detective, compleet met jaren '20 outfit en hilarische oneliners, heeft alleen al in zijn linker teen genoeg charisma zitten om zijn eigen game te dragen. Ik wil Nick onder de knoppen. NU!





4 CRANKY KONG (DONKEY KONG COUNTRY)

Man, wat heeft die Cranky een grote bek. Nooit doe je iets goed, altijd zit ie te zeuren over vroeger: *'Y'know what they say, nowadays it's all graphics and no gameplay!'*. Maar eerlijk is eerlijk; als we op DKC: Tropical Freeze afgaan, zit er nog behoorlijk wat sprongkracht in die bejaarde benen. Van mij mag opa z'n trucje dus zeker nog een keer solo doen!

3 WHEATLY (PORTAL)

Puur psychologisch gezien is Wheatley misschien wel het meest boeiende gamepersonage van de afgelopen tien jaar. Waar dit vliegende robotje in eerste instantie nog vriendelijk lijkt, komen we er gaandeweg achter dat Wheatley in feite een megalomane psychopaat is die er genoeg van heeft om altijd maar slaafs bevelen op te volgen. Zijn backstory schrééuwt om een spin-off.



2 SULLY (UNCHARTED)

Ah, good old Victor Sullivan. Of Sully, voor intimi. Op bijna pensioengerechtigde leeftijd klimt deze eindbaas Nathan Drake er bij vlagen nog uit, dus ga maar na wat voor atleet de man in zijn hoogtijdagen was! Daarnaast is Sully toch een beetje de brains achter Nate's brawn. Een vaderfiguur, met een schat aan ervaring na een leven vol avontuur. Daar zit op z'n minst één topgame in...



1 DE HOND UIT DUCK HUNT (DUCK HUNT)

Nee hoor, grapjeee...





Deze winnaars kun je blind kopen

Twijfel bij aankoop van consumentenelektronica behoort voorgoed tot het verleden dankzij de Tech Awards, een initiatief van Computer!Totaal, PCM, Computer Idee, MacWorld, Zoom.nl, Power Unlimited, Gamer.nl, Insidegamer.nl en Hyped. Van de duizenden nieuwe producten die afgelopen jaar zijn geïntroduceerd zijn 103 producten bekroond met een Tech Award.

De Tech Awards bieden extra houvast als je een product wilt kopen. De onafhankelijke testoordelen van onze experts scheiden het kaf van het koren. Of het nu gaat om tech, fotografie of games, als het product een Tech Award heeft, zit je goed.

Hotlist

Vanaf dit jaar breiden we de Tech Awards uit met de Hotlist. Elke maand geven we deze award aan veelbelovende nieuw geïntroduceerde producten. Natuurlijk komt een product niet zomaar op de Hotlist; een vermelding geeft aan dat we heel veel van het product verwachten. We doen er alles aan om het zo snel mogelijk te testen, zodat we zeker weten of onze verwachtingen worden waargemaakt. Dus een Hotlist-vermelding betekent nog niet automatisch een Tech Award aan het einde van het jaar. En andersom, een product dat een Tech Award wint, hoeft niet eerst op de Hotlist te hebben gestaan. Maar het kan wel!

Jurering

Het winnen van een Tech Award betekent erkenning van de testredacties. Het betekent aan de top staan in een van de geteste productcategorieën van het afgelopen jaar. Aan de benoeming gaat een ingrijpend proces vooraf waarin alle test- en onderzoeksresultaten nogmaals zijn vergeleken. Meestal is een product getest door verschillende redacties zodat de testresultaten nogmaals apart gewogen moesten worden. Alle details zijn minutieus onder de loep genomen en waar nodig is gestemd over de winnaar. In enkele gevallen zijn er maar één of twee awards uitgereikt omdat geen van de overige geteste producten voldeed aan de gestelde criteria voor deze award.

Computer idee PCM POWER UNLIMITED  GAMER.NL INSIDE GAMER

360 graden camera
360fly 4K

Actiecamera
GoPro HERO+
Sony HDR-AS50
TomTom Bandit Base Pack

Analoge camera
Impossible I-1

Antivirus
Bitdefender Total Security 2016
McAfee LiveSafe 2016
Norton Security Premium

Bluetoothspeaker
Creative Sound Blaster Roar 2
Jabra Solemate
Sony SRS-XB2

Compactcamera
Canon PowerShot G5 X
Panasonic Lumix DMC-TZ100
Sony Cyber-shot DSC-RX1R II

eSports game
Blizzard Overwatch

Game audio
Teufel MediaDeck

Game beeldscherm
AOC AGON AG271QX

Game Console accessoire
PlayStation VR

Game van het jaar
SCEE Uncharted 4: A Thief's End

Gaming laptop
ASUS ROG GX700
MSI GS63VR 6RF-029NL

Gimbal
DJI OSMO
LanParte Handheld Gimbal LA3D Stabilizer
Yuneec Typhoon Actioncam CGO-3

Harde schijf NAS
Seagate NAS HDD-serie
WD Red-serie

Hoofdtelefoon
Sennheiser MOMENTUM Wireless M2 AEBT
Sony MDR-100ABN h.ear on Wireless NC
Teufel Mute

IP-camera
Foscam C1
Foscam FI9826P
Logi Circle

Kindergame
Activision Skylanders Imaginators

Laptop mid-range
Acer Aspire V3-372-757U
HP ENVY 13-d020nd
Lenovo Yoga 700-14ISK

Mediaspeler
Eminent EM7580
Nvidia SHIELD

Mini-pc
Acer Revo One
ASRock Beebox
Shuttle XPC Barebone SH170R6

Monitor curved
ASUS ROG Swift PG348Q
LG 34UC98-W
Samsung S34E790C

Monitor UHD
ASUS ProArt PA329Q
BenQ BL2420U
EIZO ColorEdge CG248-4K

Multiroom audio
Bluesound
Denon HEOS
Sonos

NAS 2-bay
ASUSTOR AS3102T
QNAP TS-253A

NAS 4-bay
QNAP TS-453A
Synology DiskStation DS416

NAS Budget
ASUSTOR AS1002T
Seagate Personal Cloud
WD My Cloud Mirror

Objectief
Nikon AF-S 200-500 F5,6E VR ED
Sigma 50-100mm F1,8 DC HSM Art
Sony Planar T* FE 50mm F1,4 ZA
Tamron SP 35mm f/1.8 Di VC USD
Tokina AT-X 24-70 F2.8 PRO FX

PC accessoire
Steelseries Rival 700

PC game
SEGA Total War: Warhammer

PC hardware
MSI GeForce GTX 1070 GAMING X 8G

Printer
Brother MFC-J5320DW
Canon PIXMA MX925
HP PageWide Pro 452dw

Robuuste compactcamera
Olympus TG-870

Router
ASUS RT-AC3200
Linksys EA7500
NETGEAR R8000

Smartphone budget
Acer Liquid Zen Plus
Motorola Moto G4 Play
Motorola Moto G4 Plus

Smartphone high-end
Huawei P9
OnePlus 3
Samsung Galaxy S7

Smartwatch & wearable
Apple Watch Series 2
Misfit Ray
Samsung Gear S2

Soundbar
Edifier CineSound B7
Samsung HW-K950
Teufel Cubycon Impaq

Spiegelreflex
Canon EOS 5D Mark IV
Nikon D500
Pentax K-1

SSD
Crucial BX100
Samsung 850 Pro 256GB
Samsung 950 Pro 256GB

Systeemcamera
Fujifilm X-T2
Olympus PEN-F
Sony A6300
Sony Alpha 7S II

Tablet
Apple iPad Pro 12,9-inch
Apple iPad Pro 9,7-inch
ASUS ZenPad 3S 10

VPN-provider
AirVPN
CactusVPN
Private Internet Access

Wifi-repeater
ASUS RP-AC56
NETGEAR EX6150
TP-Link RE450

LG 65EF950V
Samsung UE55KS9000
Philips 65PUS7601

COMPUTER! TOTAAL MacWorld. ZOOM.NL ONTWIKKEL JEZELF ALS FOTOGRAAF TECH PANEL Hyped Reshift



Bitdefender
TotalSecurity 2016

Bitdefender scoort elk jaar hoog bij vergelijkende tests. Je kunt je pc en Mac prima aan Bitdefender toevertrouwen, zeker nu het ook beschermt tegen ransomware, de snelst groeiende vorm van malware. De Autopilot die alle beslissingen voor je neemt, maakt het je bovendien erg gemakkelijk: geen pop-ups, geen waarschuwingen en geen configuratie.



Teufel
Cubycon Impaq

Ben je op zoek naar krachtig geluid, dan is de Cubycon Impaq een goede keus om in één klap je woonkamer om te toveren tot een thuisbioscoop. Met drie HDMI-ingangen kun je alles op de receiver aansluiten en dankzij de strakke vormgeving van de speakers is de set beslist geen doorn in het oog.



Denon
HEOS

Wil je in elke kamer mooi geluid dat met je 'meeloopt'? Dan kun je niet om de speakers en versterkers heen uit de Denon HEOS-lijn. Ze zien er goed uit, klinken goed en werken moeiteloos samen. Veel modellen ondersteunen hoge resolutie audio en zijn voorzien van bluetooth zodat je ze ook makkelijk als losse speaker kunt gebruiken.



Teufel
MediaDeck

Lekker geluid bij je computer, maar liever geen wirwar van kabels? Dat kan met de Teufel Mediadeck. Je kunt hem onder je monitor plaatsen en dankzij de ingebouwde usb-hub kun je hem ook als docking-station voor je laptop gebruiken. De speakers in de aluminium behuizing klinken erg goed en hij is prima geschikt voor gamen of een filmpje kijken.



Misfit
Ray

De Misfit Ray is een activiteiten-tracker, vermomd als sieraad. Groot voordeel is dat je je geen zorgen hoeft te maken over opladen en dat de gegevens ook gedeeld worden met andere sport-apps. Vooral als je het voornemen hebt om wat gezonder te leven is de Misfit Ray een handig hulpmiddeltje.



Teufel
Mute

De Teufel Mute is, zoals zijn naam al doet vermoeden, voorzien van actieve ruisonderdrukking. Hij neemt dus omgevingsgeluid weg, en dat werkt best goed. Daarnaast heeft hij een erg prettige warme klank. De Mute is een voordelige keuze in dit segment, die kwalitatief uitstekend kan meekomen met duurdere alternatieven. Een regelrechte aanrader dus.



Netgear
EX6150

Het wifi-signaal in huis kan niet sterk genoeg zijn. De Netgear EX6150 WiFi Range Extender helpt daarbij. Met zijn FastLane-techniek kun je zelf instellen welke frequenties worden gebruikt voor de verbinding met de router en welke voor de communicatie met de clients. Daardoor voorkom je deels het nadeel van traditionele repeaters: halvering van de bandbreedte. En dat is een voordeel!



WD
RED

Zeker bij een consumenten-NAS maakt de snelheid van de harde schijf niet heel veel uit, de snelheid wordt immers beperkt door de netwerkverbinding. De Western Digital Red-schijven zijn niet de snelste, maar tegelijkertijd wel de stilste en energiezuinigste. Dat zijn veel belangrijkere eigenschappen voor de meeste consumenten. Ze zijn er in 2, 3, 4, 6, en 8TB, dus er is keuze genoeg.



Meer informatie:
http://aoc-europe.com/nl
€ 529,-

AOC

AGON AG271QX

De AOC AGON AG271QX game monitor combineert prachtig beeld met een extreem sterke performance én een prima prijs-kwaliteitverhouding. De resolutie van 2560*1440 is uitermate geschikt voor het spelen van games op hogere kwaliteit dan de klassieke HD-resolutie, en werkt ook prima op game PC's van een jaar of twee oud. Maar de echte winst haal je door te kunnen gamen op 144 Hz met 1 milliseconde responstijd. Met 144 Hz (reguliere schermen draaien op 60 Hz) levert de monitor prachtig strak beeld dat rustig is voor de ogen. Vooral pro-gamers zijn blij met die 144 frames per seconde en ook de ultrasnelle responstijd is voor hen van groot belang. Aangevuld met een flink aantal USB-aansluitingen, een afstandsbediening en audio-aansluitingen is de AOC AGON AG271QX een perfecte allround monitor die volmaakt aansluit op de wensen van gamers.

2016
Tech awards
Multiroomaudio



Bluesound

Van alle geteste multiroom-audiosystemen die de jury dit jaar getest heeft bleek Bluesound van het Canadese bedrijf Lenbrook één van de beste te zijn. En daarmee is het een dik verdiende winnaar van een Tech Award. De geluidskwaliteit van de draadloze speakers en draadloze stereocomponenten is onovertroffen en het systeem biedt veel mogelijkheden om verschillende muziek in hoge kwaliteit af te spelen. Daarnaast heeft Bluesound afgelopen jaren bewezen dat het een volwassen systeem is waar de gebruiker op kan bouwen. Ook de ontwikkeling ervan staat niet stil. Recent werd bijvoorbeeld de Bluesound Pulse Soundbar gelanceerd, waarmee ook de filmliefhebber op zijn wenken wordt bediend. En ook de bijbehorende Bluesound SmartPlay-app krijgt regelmatig updates en wordt zo steeds beter. Bluesound is daarmee uniek in zijn klasse. Kortom, de veeleisende gebruiker die graag topkwaliteit hifi-geluid in elke kamer van het huis hoort, is bij Bluesound aan het juiste adres.

Meer informatie:
www.bluesound.com

2016
Tech awards
Spiegelreflex



Canon

EOS 5D Mark IV

De Canon 5D Mark III is de meest gebruikte camera onder professionals, en die was duidelijk aan vervanging toe. De Canon EOS 5D Mark IV biedt een flinke upgrade ten aanzien van het vorige model: een compleet vernieuwde 30 megapixel sensor mét dual pixel-techniek voor uiterst snelle en precieze scherpstelling. De body is nog beter afgedicht tegen vocht en stof en filmers kunnen eindelijk gebruik maken van de 4K-resolutie. Op het gebied van autofocus heeft de camera er flink wat scherpstelpunten bijgekregen: 61 AF-fasedetectiepunten met 41 van het kruistype. Tot slot is er ook de nieuwe Dual Pixel Raw-techniek, waarbij achteraf het scherpstelpunt en de achtergrondonscherpte (minimaal) kunnen worden aangepast. Canon slaat met deze technologie twee vliegen in één klap. Je gebruikt bijna de hele sensor als snelle en accurate fasedetectiescherpstelling als je foto's schiet in live view. Maar vooral ook de scherpstelling bij film is snel, trefzeker en zonder haperingen.

Meer informatie:
www.canon.nl
€ 4.129,- (body)



Meer informatie:
www.canon.nl
€ 735,-

Canon

PowerShot G5 X

Een mooie edelcompactcamera met een grotere 1-inch sensor en grotere grip, voor professionele fotografen die er een compacter toestel bij willen hebben. De camera beschikt over een handig volledig draaibaar aanraakscherm, oled-zoeker boven op het camerahuis en een vast objectief met een zoombereik van 24-100mm (4x zoom). Bovendien is de G5 X rijkelijk voorzien van eenvoudig te bedienen grote draaiwielen en functietoetsen, waardoor de camera niet zozeer een broekzak- maar eerder een jaszakcamera is. Misschien daardoor iets minder gemakkelijk om mee te nemen, maar wel een veel betere ergonomie om serieus mee te fotograferen. Dankzij de enorme lichtsterkte van F1,8 in de groothoekstand tot F2,8 in de 100mm-stand, kun je ondanks de relatief kleine sensor met volle opening toch een beperkte scherptediepte realiseren. En dat is een belangrijk pluspunt bij zo'n compacte camera. En - last but not least - heeft de camera een mooi heldere elektronische zoeker.



Eminent

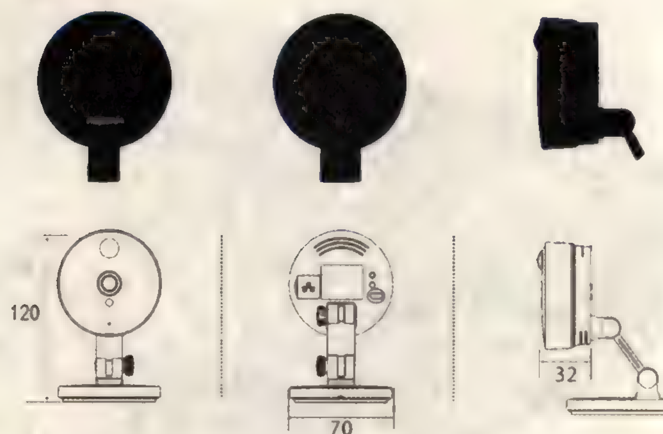
EM7580

De Eminent EM7580 is een product waar veel mediafanaten al jaren met smart op zitten te wachten. Het betreft namelijk een kant-en-klare mediaspeler met een voorgeïnstalleerde versie van OpenELEC (Kodi). Dat is een uitgekleed Linux-besturingssysteem dat puur is ontwikkeld om zo goed mogelijk de Kodi-mediaspelersoftware te draaien. En dat heeft grote voordelen in vergelijking met mediaspelers die op Android zijn gebaseerd: stabiliteit en beeldkwaliteit. Een ander voordeel is zijn compatibiliteit. Bijvoorbeeld het automatisch schakelen naar een 24Hz verversingsfrequentie bij het kijken naar een film: dat werkt bij de meeste op Android gebaseerde Kodi-boxen totaal niet, maar de Eminent doet dat perfect. De meegeleverde afstandsbediening werkt prima. Het is niet nodig om een netwerkkabel bij de televisie te hebben, want de ingebouwde 802.11n draadloze netwerkadapter is snel genoeg voor het streamen. Uitbreidingen als RTL XL en NPO Gemist voeg je moeiteloos toe én je kunt een Nederlandstalig menu instellen.

Meer informatie:
www.eminent-online.com
€ 89,-









Foscam

C1

Foscam is zonder twijfel een van de grootste namen in de markt voor betaalbare IP-camera's. Dat is niet alleen te danken aan de relatief lage prijs voor de producten, ze zijn ook gewoon goed. Dat bewijst het merk ook met de C1. Qua beeldkwaliteit biedt de C1 uitstekende prestaties bij daglicht, maar ook zeer goed 's nachts. Wil je de beelden per se lokaal hebben en wil je niet iedere dag al je bestanden handmatig van de cloudservers downloaden naar je thuisnetwerk, dan is een traditionele IP-camera de beste keuze. Houd er dan wel rekening mee dat je wat verstand moet hebben van de werking van dit soort apparaten om ze optimaal in te stellen. De mogelijkheden van de webinterface van de C1 zijn voor apparaten in deze prijsklasse erg uitgebreid. Foscam laat met de C1 zien dat een goede IP-camera niet duur hoeft te zijn.

Meer informatie:
www.foscam.nl
€ 64,99

2016

Tech awards

Systeemcamera





Fujifilm

X-T2

Qua uiterlijk lijkt hij op de X-T1, maar binnenin is hij helemaal vernieuwd: de Fujifilm X-T2, met een bijzondere 24 megapixel X-trans sensor. Deze camera blinkt uit wat betreft de bediening; de X-T2 heeft twee draaiwielen voor- en achterop de body en een joystick-pookje om snel door menu's te navigeren of je scherpstelpunt te wijzigen. De befaamde Fujifilm-filmsimulaties geven een fijne sfeer in je foto's, zonder meteen een Instagramfilter te zijn. De elektronische zoeker, vaak een zwak punt bij systeemcamera's, is in dit geval voorbeeldig snel en scherp. Dit alles samen maakt de X-T2 een genot om plaatjes mee te schieten. Ook de autofocus is sterk verbeterd, met 325 AF-punten, waarvan 169 fasedetectie die samen 85 procent van het beeld beslaan. Tot slot kunnen ook videografen enthousiast zijn over de camera; met een 4K-filmfunctie, filmprofielen en -simulaties is het een geweldige, hybride camera om zowel foto's als video's mee te maken.

Meer informatie:
www.fujifilm.nl
€ 1.699,-

2016

Tech awards

Router



Linksys

EA7500 AC1900 MU-MIMO Gigabit Wi-Fi draadloze router

Als je een goed presterende router zoekt die ook nog eens heel erg betaalbaar is, kun je niet om de Linksys EA7500 AC1900 MU-MIMO Gigabit Wi-Fi draadloze router heen. Denk niet dat deze AC1900-router verouderd is. Voor de normale gebruiker die een paar laptops, enkele smartphones en wellicht nog enkele andere netwerkapparaten draadloos met het netwerk verbindt, volstaat een AC1900-router nog altijd ruimschoots. De Linksys EA7500 AC1900 MU-MIMO Gigabit Wi-Fi draadloze router voegt daar ook nog eens MU MIMO-ondersteuning aan toe. In tegenstelling tot tri-band gaat het bij MU MIMO niet om brute kracht, maar om een geavanceerde aanpassing van de algoritmes waarmee routers en clients verbinding maken. Het stelt routers in staat om meerdere clients simultaan te bedienen, iets wat tot MU MIMO niet mogelijk was. De client moet dit wel ondersteunen maar veel smartphones doen dat al.

Meer informatie:
www.linksys.com/nl
€ 179,-

2016
Tech awards
IP-camera



Logi

Circle

De Logi Circle is een uitstekende cloudcamera. Groot voordeel van een cloudcamera is het installatiegemak; je hebt helemaal geen kennis van netwerken nodig. De beeldkwaliteit van de Circle is dik in orde. Overdag goed en scherp en ook in het donker krijg je een prima bruikbaar beeld voorgeschoteld. Verder valt op dat de camera een zeer gevoelige microfoon heeft. Je kunt letterlijk een speld horen vallen. De geïntegreerde accu maakt het mogelijk om de camera van zijn voet af te halen en er maximaal drie uur continu mee te streamen. Qua software valt de Day Brief op: een samenvatting van de dag in één minuut. Jammer genoeg kun je de tijd die het fragment duurt niet zelf aanpassen, dus je moet het hiermee doen. Ook kun je met de Logi Circle app, die beschikbaar is in zowel de Apple App Store als de Google Play Store, opgenomen videoclips downloaden.

Meer informatie:
www.logitech.com
€ 169,-

2016
Tech awards
PC hardware



MSI

GeForce GTX 1070 GAMING X 8G

De MSI GeForce GTX 1070 GAMING X 8G is vanwege z'n uitstekende prijs/prestatie verhouding de ideale kaart voor elke PC-gamer. De MSI Geforce GTX 1070 is wat ons betreft dan ook de beste keuze voor de veeleisende gamer. Vooral op 1440p blijft er weinig te wensen over, waarbij de stille koeler extra comfort biedt en de overclocks de prestaties nóg verder opvoeren. Als gamer ben je ook direct klaar voor VR-gaming, want de GTX 1070 is optimaal uitgerust om de nieuwste VR-apparatuur te voeden en de toepassingen af te spelen. MSI heeft al in 2015 met de GTX 970 laten zien dat ze een perfecte prijs/kwaliteit hoog in het vaandel hebben staan, en met de MSI GeForce GTX 1070 GAMING X 8G tonen ze aan dat ze ook bij de nieuwe generatie videokaarten niet voor minder gaan.

Meer informatie:
www.msi.com
€ 509,-







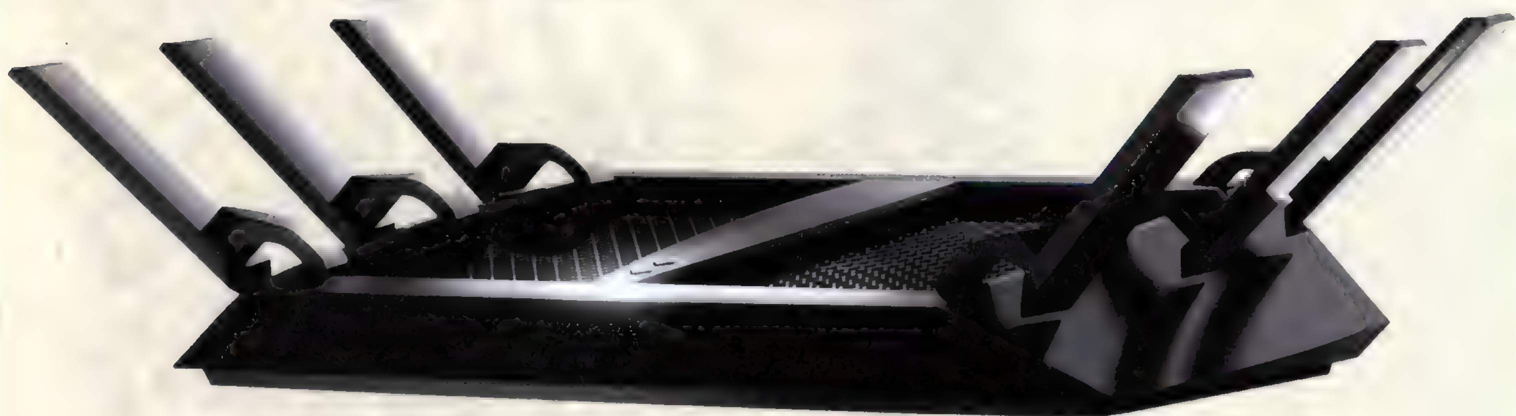
MSI

GS63VR 6RF-029NL

Het is MSI gelukt om met de GS63VR 6RF-029NL een lichtgewicht laptop te ontwikkelen die toch uitzonderlijke prestaties biedt. De laptop is met z'n hoogte van 1,77 cm uitzonderlijk plat, waarbij het des te opvallender is dat de warmteproductie zeer gering is. Deze MSI laptop is perfect voor de gamer die sterke prestaties in zijn tas wil meenemen om zo overal te kunnen gamen. De GTX1060 videokaart en de Intel Core i7-6700HQ processor zijn zo krachtig dat alle moderne games ook in HD-resolutie als een zonnetje draaien op het prachtige 15,6 inch IPS paneel. Het laatste wapenfeit is een supersnelle M.2 ssd die ervoor zorgt dat alle laadtijden tot een minimum beperkt worden. Dit alles maakt van de MSI GS63VR 6RF-029NL een laptop die, ondanks z'n minimale gewicht van 1,8 kilo, ongekende prestaties levert en die je vanwege z'n prachtige slanke design ook nog eens met trots uit je tas haalt.

Meer informatie:
www.msi.com
€ 1.999,-







Meer informatie:
www.netgear.com
€ 229,-

Netgear

R8000 Nighthawk X6

De Netgear R8000 Nighthawk X6 is een tri-band-router die voor de draadloze doorvoersnelheid van je thuisnetwerk echt meerwaarde biedt. Tri-band is een van de belangrijkste toevoegingen aan routers van de afgelopen jaren. Dit type router heeft naast een 2,4GHz-zender ook nog twee 5GHz-zenders. Het ene 5GHz-signaal gebruikt de 'normale' kanalen (36, 40, 44, 48). Het andere signaal zit op de kanalen boven de 100, de zogenaamde dfs-kanalen. Die zijn op zich uitstekend bruikbaar, alleen kan een dergelijk kanaal niet gebruikt worden als een signaal van een radarsysteem (bijvoorbeeld van de overheid) dezelfde frequentie wil gebruiken. In de praktijk levert een tri-band-router een significant hogere doorvoersnelheid op dan een router met een enkel 5GHz-signaal, simpelweg doordat de bandbreedte is verdubbeld. De R8000 Nighthawk X6 presteert goed in onze tests en is gezien zijn mogelijkheden zeer betaalbaar. Het is handig dat je de router op afstand kunt bedienen met een smartphone-app.

2016
Tech awards
Compactcamera



Panasonic

LUMIX TZ100

Laat het formaat van deze uiterst compacte camera je niet bedriegen: onder de motorkap zit een relatief grote 1-inch sensor die geweldige foto's van 20,1 megapixels in raw-formaat produceert. Daarnaast is hij uitgerust met een overdaad aan functies, waaronder Post Focus, waarmee je achteraf het scherpstelpunt kiest. Door de 25-250mm kleinbeeldequivalent beschikt de camera over een 10x zoom, met in de groothoek een mooie lichtsterkte van F2.8. Om ook foto's te kunnen maken bij weinig licht is er een vijf-assige beeldstabilisatie ingebouwd, die tevens dienstdoet tijdens het filmen. Ook is er gedacht aan een ingebouwd (buigbaar) flitsertje en een elektronische zoeker die goed samenwerkt met het aanraakscherm. Tot slot is de kleine TZ100 ook een zeer capabele 4K-filmcamera, die met 100Mbit en 25 beelden per seconde video-opnames maakt. Met de snelheid zit het ook goed: je kunt fotograferen tot tien beelden per seconde in raw-formaat. En het allermooiste: hij past met gemak in je jaszak.

Meer informatie:
www.panasonic.nl
€ 679,-

2016
Tech awards
Mini-pc



Shuttle

XPC cube Barebone SH170R6

De Shuttle XPC cube Barebone SH170R6 is veel kleiner dan een normale computer, maar groter dan een mini-pc. Dat heeft als voordeel dat je er toch normale uitbreidingskaarten in kunt stoppen. Je kunt hem voorgeconfigureerd bestellen of hem helemaal naar wens aanpassen. Er is onder meer ruimte voor een dvd- of blu-ray-speler, twee harde schijven, een extra videokaart of een aparte geluidskaart. Beide via de PCI-Express-sleuven, waarvan een 16 speed is voor krachtige videokaarten en de ander op 4 speed werkt. Aan de achterzijde vind je voldoende aansluitingen voor beeldscherm of tv, zoals twee DisplayPorts en een HDMI-aansluiting, waardoor je drie schermen tegelijkertijd kunt aansturen, mocht je dat willen. De Shuttle biedt verder vier geheugenslots voor DDR4-geheugen, waardoor je in totaal maximaal 64 GB geheugen kunt plaatsen. De Shuttle XPC cube Barebone SH170R6 is dé ideale basis voor een krachtige game-pc of mediacenter die niet te veel plek inneemt!

Meer informatie:
http://global.shuttle.com
€ 299,-

Sigma

50-100mm F1.8 DC HSM Art



Deze Sigma 50-100mm F1.8 is net zo uniek als zijn Sigma 18-35mm F1.8 Art broertje. Beide objectieven zijn extreem lichtsterke zooms, speciaal ontworpen voor camera's met een aps-c-sensor. Ondanks het aps-c-formaat en de kleine beeldcirkel, is de 50-100mm een enorm objectief. Dat komt niet alleen door de uitstekende lenscomponenten (drie FLD, één SLD en één HRI), vooral de enorme lichtsterkte over het hele zoombereik van F 1,8 geeft volume. Het resultaat is verbluffend: het is alsof je fotografeert met lichtsterke prime-objectieven, inclusief een briljante scherpte, zowel in de het midden als in de hoeken van het beeld. De HSM-autofocusmotor doet snel en stil zijn werk. Handmatig bijsturen in de autofocus-stand kan ook en gaat soepel via een brede ring, van ongeveer 95 cm naar oneindig in 150 graden. Door het naar fullframe omgerekende bereik van 75-150 mm is dit objectief voor de aps-c-fotograaf een perfect portretobjectief. Met deze lichtsterkte, ontwerp en de negen diafragmabladen krijgen je opnames een prachtige bokeh in je onscherpte.

Meer informatie:
www.sigmabenelux.com/nl
€ 1.1.39,-

2016
Tech awards
PC accessoire

Steelseries

Rival 700

De Steelseries Rival 700 is een muis die lekker in de hand ligt. Dankzij de ergonomische vorm en de rubberen materialen is ie niet alleen geschikt voor thuisgebruik, maar vooral perfect voor gamers.
De muis is super solide en biedt tevens een groot aantal mogelijkheden om 'm exact naar je eigen wensen in te stellen. De knoppen zijn nog eens extra verstevigd en zo gepositioneerd dat je nooit per ongeluk de verkeerde knop indrukt. De Rival 700 heeft tactiele feedback mogelijkheden die instinctief aanvoelen tijdens het gamen en een extra dimensie bieden in het heetst van de strijd. De muis heeft een eigen scherm, dat gebruikmaakt van de uitgebreide Steelseries software. Hiermee kun je zelfs geanimeerde afbeeldingen voorbij laten komen. Dit alles maakt de Rival 700 niet alleen een muis waar je zelf van geniet, maar ook eentje die je trots aan je vrienden kunt showen.

Meer informatie:
https://steelseries.com
€ 109,-

2016
Tech awards
Objectief





Tokina

AT-X 24-70 F2.8 PRO FX

Nu er steeds meer hoge resolutie fullframecamera's beschikbaar zijn, zoals de Canon EOS 5Ds of de Sony A7R II, stijgt ook de vraag naar objectieven die deze hoge resolutie waar kunnen maken. Tokina heeft met de AT-X 24-70mm een bijzonder degelijk objectief afgeleverd, dat voldoet aan deze behoefte en het voor een aantrekkelijke prijs aanbiedt. De afstand van 24-70mm is ideaal voor de meeste omstandigheden, van portret tot landschap, en de lichtsterke F2.8 is daarbij ideaal. De centrale scherpte is over het hele bereik indrukwekkend te noemen en is al bij F2.8 prima te gebruiken. Het objectief, opgebouwd uit drie asferische elementen, drie sd-glaselementen en meerdere coatings, laat bijna geen chromatische aberratie, ghosting of flaring zien en de bokeh is een genot om naar te kijken. De algehele bouwkwaliteit is zeer degelijk en dit alles maakt de Tokina AT-X 24-70mm een geweldig alternatief voor de veel duurdere Canon of Nikon varianten.

Meer informatie:
http://tse-imaging.nl/nl/tokina
€ 1.098,-



TP-Link

RE450

De TP-Link RE450 is een prima oplossing om dekkingsproblemen van het wifi-netwerk in je huis of kantoor op te lossen. De belangrijkste kenmerken zijn een goede prestatie en gemakkelijke installatie. Vaak werken repeaters niet in een keer en moet je meerdere keren de installatieprocedure doorlopen om ze werkend te krijgen. Soms duurt het ook even voor de verbinding tussen repeater en router daadwerkelijk functioneert. Bij de TP-Link RE450 ondervonden we bij de installatie duidelijk minder problemen dan bij een aantal andere merken. Een ander pluspunt betreft de lampjes die aangeven hoe goed het wifi-signaal is. Daarmee kun je de beste plek vinden om hem te plaatsen. Heb je de juiste plek gevonden, dan kun je de verlichting weer uitschakelen, om hem zo ongezien zijn werk te laten doen, wat ook niet bij ieder merk mogelijk is. Om deze redenen wint de TP-Link RE450 een Tech Award.

Meer informatie:
http://nl.tp-link.com
€ 69,90



WD

My Cloud Mirror

Als je jouw persoonlijke bestanden niet wilt onderbrengen bij een clouddienst, dan kun je je data ook opslaan op een eigen NAS. Een probleem is dan vaak wel dat het lastig is om je bestanden met anderen te delen. WD maakt het je een stuk makkelijker met de My Cloud Mirror. De eerste configuratie gaat erg eenvoudig. Nadat je de WD My Cloud Mirror hebt aangesloten op je netwerk, kun je het apparaat instellen via je browser. Behalve om bestanden mee te delen, kun je hem ook als Plex Mediaserver inzetten, of er je Joomla!- of WordPress-site op draaien. WD heeft veel aandacht geschonken aan de gebruiksvriendelijkheid en eenvoud. Alle functies werken naar behoren en de veelzijdigheid van de My Cloud Mirror maakt het een perfecte aanschaf voor wie zijn thuisnetwerk wil uitbreiden en daarbij makkelijk toegang wil tot z'n bestanden van buiten dat netwerk.

Meer informatie:
www.wdc.com
vanaf € 299,-

QUIZT JE DAT?

DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, kun je hier testen of je er wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!

prijsvraag@powerunlimited.nl





ZELFSPOT IS DE SLEUTEL DER VERDRAAGZAAMHEID

1 **Waarom begon Jan 'm te knijpen?**
- A) Hij was bang dat Dishonored 2 zou teleurstellen
- B) Hij was bang dat ie voor het eerst in z'n leven een deadline zou missen
- C) Omdat die ander 'm eerst kneep

2 **Waarom was het een vervelende maand voor Samuel?**
- A) Hij viel af bij de auditie voor de hoofdrol in de musical Klein Duimpje
- B) Hij had een gebroken hart
- C) Toen ie naar de film ging, waren de verhoogde kinderzitjes op

3 **Wie zaten er o.a. in het Tomodachi appartement van Jurjen?**
- A) Roy Donders & Rapper Sjors
- B) Hitler & Jezus
- C) Sylvana Simons & Erdogan

4 **Wat interesseert Tjeerd geen fluit?**
- A) Het paringsgedrag van de blauwgestippelde lipvis
- B) De mening van z'n vriendin
- C) De inrichting van z'n huis

5 **Wat betekent het woord Ragnarök?**
- A) De verdoemenis van de Goden
- B) De verlossing van het Kwaad
- C) De opmars van de Schoorsteenpiet

6 **Waarom is sluipen niet Tjeerd z'n sterkste punt?**
- A) Onder spanning gaat hij knetterscheetjes laten
- B) Hij is twee meter lang
- C) Hij heeft Gilles de la Tourette



DIT kun jij winnen!

Mail de juiste antwoorden naar:
prijsvraag@powerunlimited.nl
o.v.v. Quizt Je Dat?
Vergeet niet je naam en adres te vermelden.

Alle antwoorden goed?

DAN MAAK JE KANS OP
1X STARTER PACK LEGO DIMENSIONS PS4
1X FANTASTIC BEASTS STORY PACK
1X GREMLIN PACK
1X E.T. PACK

OOK GESPEELD

OMDAT WE GEWOON DOORKNALLEN MET DE FEESTDAGEN

GELIEFDELOZE EZIO



Titel: Assassin's Creed: The Ezio Collection
Platform: PS4 / Xbox One
Prijs: € 44,99

Na AC II, Brotherhood en Revelations waren gamers het accent en de maniertjes van Ezio Auditore da Firenze wel een beetje zat, maar vele Assassin's Creed delen later blijkt de Italiaanse meester-Assassin achteraf toch de meest geliefde bij de fans. Deze Ezio trilogie is dan ook een heerlijke verzameling met een spannend verhaal en fraaie steden om in rond te klimmen en te (sluip)moorden.

Het is daarom zo jammer dat Ubisoft zich er op sommige momenten te makkelijk vanaf heeft gemaakt. Revelations heeft de grootste grafische oppoetsbeurt gehad en ook Brotherhood oogt een stukje beter, maar AC II voelt echt verouderd aan, en is slordig onder handen genomen.
De multiplayer schittert door afwezigheid maar die zal niemand missen, alle uitgebrachte singleplayer DLC is wél van de partij, dus al met al **een prima deal, die echter wel wat meer liefde van Ubisoft had mogen krijgen**.

OORDEEL:





ALLES HEEFT EEN RITME



Titel: Beat the Beat: Rhythm Paradise
Platform: Wii U
Prijs: € 19,99

Een van de redenen dat Apple de computermarkt domineert, is omdat ze, naast sterk design, ook altijd op toegankelijkheid en simpliciteit gehamerd hebben. 'Hardware en software moeten de gebruikerservaring makkelijker en leuker maken, niet in de weg zitten', et cetera.
Nintendo wordt weleens de Apple van de game-industrie genoemd en dat is dus deels te danken aan een soortgelijke filosofie. Hardware innovaties als het touchscreen van de DS en de afstandsbediening van de Wii kwamen allemaal voort uit het verlangen om het spelen van leuke spelletjes **niet alleen vermakelijker, maar vooral makkelijker en toegankelijker** te maken.



Het is echter vooral de software waarmee de gamegigant z'n genialiteit keer op keer bewijst, zo ook op het gebied van bedrieglijke, meesterlijke simpliciteit. Het beste voorbeeld hiervan was Beat the Beat: Rhythm Paradise voor de Wii, waarbij alle gameplay volledig uit te voeren is met maar twee knoppen: A en B. Nee, je hebt zelfs geen stick of D-pad nodig. En waar dat soort über simplistische besturingsschema's met een beelden oproepen van kinderachtige, smartphone-achtige, flinterdunne gameplay, weet dit prachtige rhythm-action spelletje er ontiegelijk veel mee te doen.



Alle (ongeveer vijftig) spelletjes volgen hetzelfde principe (druk een knop in op de maat van de muziek) maar de esthetische, contextuele en ritmische variatie die daarbij komt kijken, weet het gehele pakket te verheffen tot **iets veel substantiëlers dan slechts een collectie muzikale minigames**. De charme, uitdaging en (vooral) humor van de games weten Beat the

RESIDENT HERWAARDERING







Titel: **Resident Evil 4, 5 en 6**
Platform: Xbox One / PS4
Prijs: € 19,99 per stuk

Het najaar van 2016 is een prima periode om wat oude klassiekers te (her)spelen, dus komt het goed uit dat Resident Evil 4, 5 en 6 inmiddels allemaal uit zijn voor de PS4 en Xbox One, want die zijn het toch wel waard om in je console te schuiven tijdens de koude wintermaanden!
Hoewel... geldt mijn mening van vroegah nog steeds dat Resident Evil 6 helemaal niet als klassieker beschouwd mag worden (wat Samuel ook mag kraken), Resident Evil 4 een tikje overrated is en nummer 5 zwaar ondergewaardeerd? We gaan het uitvinden!

LAAT IEDEREEN IN Z'N WAARDE. DUS ELITAIRE KUTGAMERS, GEEF NIET ALTIJD AF OP DE MAINSTREAM. EN MAINSTREAM, DOE NIET ALSOF HARDCORE GAMERS LEVENLOZE DWAZEN ZIJN.



Ow fuck, ik had het mis... **Resident Evil 4 is zeker wel een extreme classic,** ondanks dat het weer effe dik wennen is aan die controls. Sure, ze zijn een stuk soepeler dan de drie eerdere Resi's, maar nog steeds voelt het raar om niet gewoon direct met je rechter analoge stick te kunnen rondkijken. In plaats daarvan doet Leon daar een soort jerky bewegingen mee, maar het duurt niet lang voor ik als een malle die gekke Spanjaarden om zeep help in die paniekerige actie die Resi 4 rijk is.
Deze game grijpt je naar de keel, keer op keer, en ziet er ook op deze generatie consoles nog prima uit. De sound effects zijn wat verouderd en de graphics hebben een raar soort storingseffect (is vast jargon voor), maar dat zijn minieme minpunten.

Resident Evil 5 is wat mij betreft nog steeds tragisch ondergewaardeerd. Zeker, aanvankelijk is het lichtelijk irritant dat je partner Sheva (een van de mooiste vrouwen in games ooit, als je het mij vraagt) aan je plakt als een bijtje aan honing en steeds je healing shit opmaakt, maar al snel leer je met haar omgaan en is ze een best handige knal-buddy.
Verder is deze titel nog filmischer dan 4, heeft het een übernasty sfeertje waar bijna geen andere Resi tegenop kan en is de actie flink gefinetuned. Ik hou van deze game! En hij loopt als een zonnetje op deze generatie consoles, zonder inkakkende framerate of andere onzin.

Sorry Samuel, maar **ik vind Resident Evil 6 nog steeds even hard zuigen als die dude uit het logo aan die giraffe-lul.** De lineaire aard ervan, het magere, langzaam op gang komend upgrade-systeem, de repetitieve trial & error actiesequenties die te zwaar op QTE's leunen... het valt nog allemaal even hard tegen. En hoewel het geweld zeker een stuk soepeler uit je controller komt, vervelen de reguliere scenes tussen de eindbazen en enorme setpieces door veel te snel.
Het is nog steeds een prima game met memorabele momenten, maar het is wat mij betreft met afstand de slechtste Resi uit de core-serie.

GOLD AWARD — RE 4 SCORE **96**
GOLD AWARD — RE 5 CIJFER **95**
RE 6 CIJFER **70**



Beat een universeel, eclectisch, WarioWare-achtig charisma te geven die bij werkelijk iedereen in de smaak zal vallen.

Om een voorbeeld van zo'n spelletje te geven: in 'Double Date' zit een stelletje op een bankje in het park naar twee verliefde aapjes te kijken, en de jongen moet (om de romantische sfeer niet te verpesten) op de maat van de beat stuiterende voetballen wegtrappen. Ja, dat dus. Ook hier ben je alleen op de A-knop aan het drukken, maar het scenario die deze kinderlijk eenvoudige (doch secure en daardoor nooit te makkelijke) gameplay verpakt, spreekt dusdanig tot de verbeelding dat je **dat uren met een glimlach van oor tot oor zult doen.**
Gezien dit heerlijke spel vrij laat in het leven van de Wii uitkwam, hebben maar weinig mensen het meegepakt, maar dat geeft deze Wii U eShop heruitgave alleen maar meer bestaansrecht.

SCORE **80**

OPNIEUW... TE PAARD!

Titel: **Darksiders: Warmastered Edition**
Platform: PC / PS4 / Xbox One
Prijs: € 19,99



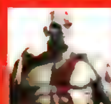
Het faillissement van uitgever THQ leverde veel verliezers op, niet in de laatste plaats ontwikkelaar Vigil die zonder uitgever, geldschieter en licentie kwam te zitten. En dat na het afleveren van de twee prima action-adventures Darksiders I en II.
Op wonderbaarlijke wijze is THQ opeens als THQ Nordic uit z'n as herrezen en hun eerste wapenfeit is een Remaster van Darksiders (1). Het origineel stond bij release al te boek als een fijne mix van Kratos-achtige God of War combat en Zelda puzzels en dungeons, en na zes jaar blijkt het spel de tand des tijds opvallend goed te hebben doorstaan.

Wat direct opvalt, is de enorme grafische boost die War en de wereld waarin hij rondrent, hakt en springt heeft gekregen. De game oogt vlijmscherp en dat alles in een steady 60 frames per seconde. Heb je een PS4 Pro dan val je helemaal met je neus in de boter: **de game loopt in 4K zonder een centje pijn!**

Als War, Ruiter van de Apocalyps, tracht je je onschuld te bewijzen, en met je enorme zwaard (Chaoseater) hak je menig demoon aan stukken.

De afwisseling tussen brute combat en langzaam je powers herwinnen enerzijds, en puzzelen in kerkers met schakelaars, pressure plates en sleutels anderzijds, voelt heerlijk. Ook de opbouw is knap gedaan, met steeds nieuwe wapens, vijanden, powers of een pittige boss.
Verder is er weinig toegevoegd aan de game. **Geen commentaar van de makers, geen extra levels of nieuwe spelopties.** Maar de game kent een scherp prijsje en oogt gruwelijker dan ooit.

OORDEEL:

EEN KNAP UILTJE



Titel: Owlboy
Platform: PC
Prijs: € 22,99

Elders in deze PU lees je de langverwachte reviews van Final Fantasy XV en The Last Guardian; beide titels waar ongeveer tien jaar aan is gewerkt! Tijdens de moeizame ontwikkeling van deze games, kwamen ze geregeld in het nieuws, maar over de kleine indiegame Owlboy heb je het afgelopen decennium vermoedelijk weinig gehoord. Toch is deze game van het groepje ontwikkelaars van D-Pad Studio **ook ruim acht jaar in de maak geweest**. Onlangs kroop dit bijzondere uiltje uit z'n holletje en zag eindelijk het licht. En boy, oh boy wat is ook deze titel het wachten waard geweest!



Je kruipt in de vacht van Otus, een uilenjongen die door iedereen wordt uitgelachen omdat hij een enorme kluns is. Zijn leraar Asio is verre van pedagogisch en mishandelt Otus zelfs! De arme uil slaapt er niet van.

Met deze antiheld moet je op avontuur, **maar al snel sluit je dit personage in je hart**. Hoewel waarschijnlijk ontstaan uit gebrek aan financiën en beperkte mankracht, is het Pixel Art/Retro/16 Bit uiterlijk om te zoenen. De game kent zoveel details, het kleurenpalet is sprankelend en verrassend en de sfeervolle muziek weet keer op keer de juiste snaar te raken.

De gameplay vindt duidelijk zijn inspiratie bij klassiekers als Castlevania en The Legend of Zelda (maar ook Metroid ingrediënten steken de kop op).

Je begint vrij kwetsbaar, aangezien Otus niet kan vechten. Hij kan zich zelfs niet eens goed staande houden als hij loopt. Toch, **fladderend is hij heer en meester, maakt hij fraaie manoeuvres en komt hij makkelijk van A naar B**. Bovendien kan je vrienden dragen die, gewapend en wel, onder je bungelen en die kunnen vanuit hun positie wel schieten, en zo schakel je indirect vijanden uit. Gaandeweg ontmoet je nieuwe, kleurrijke, gekke, sukkelige en charmante types en kun je wisselen wie je met je meedraagt (letterlijk dus).



Het loont om eerder gespeelde levels opnieuw te verkennen met verse vrienden en zo achter nieuwe geheimen, minigames, gadgets en coins te komen die eerst onbereikbaar of onvindbaar leken. En dankzij een Dark Souls structuur van de wereld zijn er handige routes te vinden.



Titel: Animal Crossing: New Leaf - Welcome Amiibo
Platform: 3DS
Prijs: € 39,-

NOG NÉT IETS VOLMAAKTER



Animal Crossing New Leaf verscheen in 2012 en heb ik zeker wel een jaar gespeeld. Nee, niet aan één stuk door, natuurlijk. Dat ging in sessies van ongeveer een kwartier per dag. Lekker ontspannen. Steeds effe kijken of er wat nieuws te halen viel. Tegen rotsen slaan, aan bomen schudden, vissen vangen, mijn huis verbouwen, geld sparen voor een nieuwe brug in het dorp. Dat laatste was een nieuwtje, dat je als burgemeester ook het dorp kon verbouwen.

In mijn review noemde ik New Leaf destijds 'de vervolmaking van de Animal Crossing formule', en daar sta ik nog steeds achter. Al moet ik toegeven dat deze **'Welcome Amiibo' editie toch nog iets aan die vervolmaking weet toe te voegen.**

Allereerst uiteraard, de titel zegt het al, de mogelijkheid om amiibo-poppetjes en -kaartjes te gebruiken. De betreffende personages verschijnen met hun kampeerauto bij een heel nieuw gebied in de game: een kampeerterrein. Ze brengen ook nieuwe spulletjes mee.

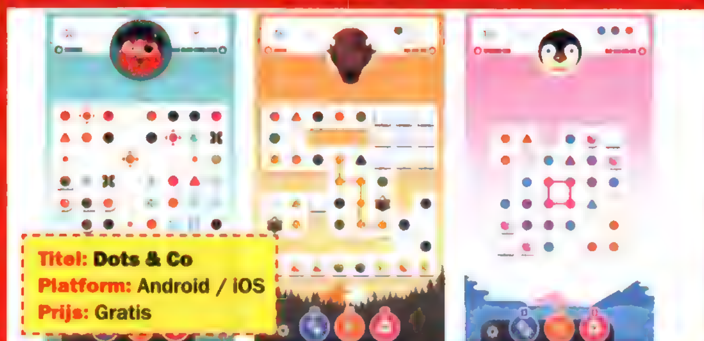
Wat die nieuwe spulletjes betreft: de vetste zijn zonder meer het Wii U- en het 3DS voorwerp. Want die zijn niet alleen vet om in je huis te zetten, **je kunt er ook werkelijk games op spelen.** Minigames wel te verstaan, maar niet de minste. Ook nieuw zijn de MEOW-coupons die je verdient door eenvoudige klusjes in het dorp te voltooien.

Heb je New Leaf al? Dan kun je de amiibo-ondersteuning en andere extra's binnenhalen via een gratis download. Mocht je New Leaf niet kennen, dan is deze Welcome editie een mooi instapmoment. Kun je genieten van de vervolmaking van de Animal Crossing formule, maar dan nog nét iets volmaakter.

SCORE:



DRIEPUNTER



Titel: Dots & Co
Platform: Android / iOS
Prijs: Gratis



TwoDots, de opvolger van Dots, was een briljante, fraai vormgegeven puzzelgame die eindeloos maar altijd vernuftig wist te variëren op het simpele 'verbind-stipjes-van-dezelfde-kleur' beginsel. Nu is er het derde deel, in dezelfde smaakvolle vormgeving met hier en daar een leuke twist.

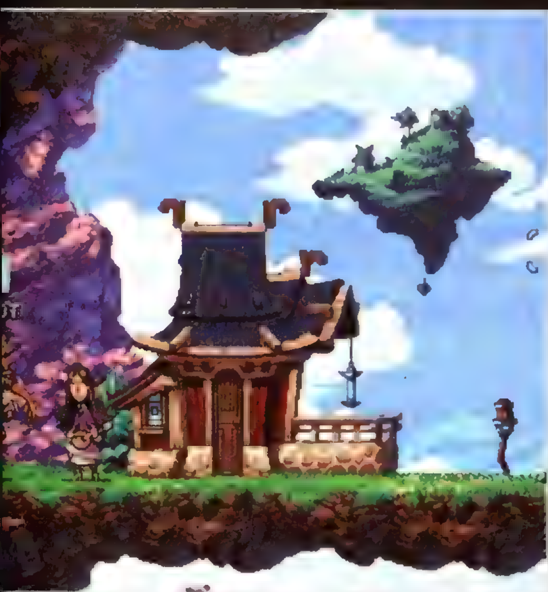
De basics zijn nog steeds hetzelfde maar [illegible]; verschillende sidekicks met speciale krachten die zich etaleren als je hun metertje vult. Dat doe je door andere vormpjes mee te pakken met de aanwezige bolletjes, bijvoorbeeld driehoekjes. Pak in een paars lijntje van bolletjes ook een (of meerdere) paarse driehoekje(s) mee, en de meter vult zich.

Uiteraard geldt nog altijd: maak een aaneengesloten vierkantje van bolletjes met dezelfde kleur en alle symbolen in die kleur verdwijnen. Is het metertje van je sidekick gevuld, dan verdwijnen er plotsklaps weer andere stipjes. Per level verdien je energieschichtjes en gouden moertjes. Met energieschichtjes betaal je een nieuw level (maar hetzelfde aantal verdien je weer terug als je 'm haalt) en met moertjes 'koop' je extra hulpmiddelen; bijvoorbeeld een boost voor je sidekick waarna diens metertje zich sneller vult.

Dots & Co is gratis maar je kunt desgewenst lappen voor power-ups. Dat is echter nooit nodig en [illegible]. Voorganger Two Dots heeft er momenteel een slordige 900 (!), dus dat belooft wat voor Dots & Co.

OORDEEL:





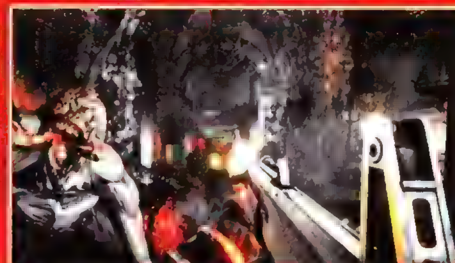
Neem hierbij de pittige puzzels en levelbosses die soms mooi samenkomen, en je hebt een uitdagende, hartverwarmende indiegame waarvan het zonde zou zijn als ie ondersneeuwde in het najaarsgeweld van de bekende kiloknallers!

SCORE **88**

MET JE VRIENDEN DE VLOER OP



Titel: Killing Floor 2
Platform: PS4 / PC
Prijs: PS4 € 39,95 / PC € 27,-



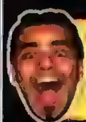
Killing Floor 2 is eigenlijk precies wat je ervan verwacht: een arena waarin je vieze vunzige Zeds (de Kiling Floor variant op zombies) moet uitroeien voordat ze dat met jou doen.
Je kiest één van de tien klassen (medic, assault etc.) en werkt in twaalf maps waves aan Zed's in alle soorten en maten weg. Voor alle toffe acties die je doet, krijg je geld, wat je na elke wave naar een upgrade station brengt om nieuwe wapens te kopen en te upgraden. Als je aardig bent, kun je je geld ook weggeven aan je teamgenoten, wat verrassend leuk is, want **je gooit letterlijk stacks om je heen (yolo).** In de laatste wave krijg je een eindbaas voor je kiezen, die nog een flinke kluif kan zijn als je niet goed samenwerkt.

Als je weet wat je van Killing Floor 2 kunt verwachten, doet de game eigenlijk niet zoveel fout, want het schiet soepel als een slangetje, de framerate loopt op geoliede rolletjes en de maps zijn afwisselend. Maar als je een paar potjes hebt gespeeld, merk je dat dit de game niet veel meer brengt dan dat, en zo kan het **al gauw een saaie bedoening worden** om de zoveelste wave Zed's door de schedel te knallen.
Ik vind veertig euro daarom wel wat veel om neer te tellen voor deze game op je PS4, op de PC is ie wel wat aantrekkelijker geprijsd.
Je kunt deze game overigens in je eentje spelen, maar dan is er geen fuck aan. De grote kracht van Killing Floor komt naar voren als je 'm met je maten speelt. Maak je daarbij geen zorgen als je geen vrienden hebt, want de willekeurige teamgenoten waar ik mee speelde, waren belachelijk sympathiek. Voor zover je moordlustige schietgrage Henkies sympathiek kunt noemen, natuurlijk.

OORDEEL:



DE DONKERE TEGENHANGER VAN POKÉMON



Titel: Shin Megami Tensei IV: Apocalypse
Platform: 3DS
Prijs: € 49,99



Verdorie, wat ben ik de SMT-franchise toch enorm gaan waarderen de afgelopen jaren. Toegegeven, dat is voornamelijk aan de vele geweldige spin-offs te danken (Persona 4, Devil Survivor 2, Tokyo Mirage Sessions #FE, etc.) maar ook mijn eerste ervaring met een 'hoofdgame', in de vorm van Shin Megami Tensei IV, was een openbaring. Wat een redelijk voorspelbaar 'swords & sorcery' JRPG'tje leek, ontpopte zich namelijk al snel tot **een dramatisch, duister en lekker gecompliceerd avontuur** dat fantasy wist te combineren met sciencefiction en zelfs post-apocalyptische elementen. De gamewereld (bestaande uit zowel het fantasievolle Mikado als een futuristisch, vernietigd Tokyo) was dusdanig intrigerend dat ik er graag langer in had willen vertoeven.

Tot mijn grote verbazing is SMT IV: Apocalypse echter een vervolg dat zich niet zozeer ná de gebeurtenissen van de vorige game afspeelt, maar voornamelijk tijdens. Een aangename verrassing dus, vooral omdat het nog meer nadruk legt op de duistere, demonische en bijna cyberpunk-achtige elementen die ik zo waardeerde in het originele SMT IV.
De turn-based 'menuutjes' combat is nog steeds erg traditioneel (lees: ouderwets) maar dankzij mijn groeiende ervaring met de franchise en de immer aanwezige optie om met de demonen te praten in plaats van met ze te knokken (waarmee je ze zelfs aan je team kunt toevoegen) genoot ik daar deze keer wél heel erg van.
De game is nog altijd érg moeilijk, maar als je het allemaal in de vingers begint te krijgen (door demonen te fuseren tot sterkere, en door vijanden op hun zwaktes te pakken, waardoor je vaker mag aanvallen) **wil je de game niet meer wegleggen.**



Toch zal je deze game niet zozeer voor de gameplay spelen, maar voor die eerdergenoemde wereld en personages. De game bevat demonen en goden uit achterlijk veel religies en mythologieën (Joods-Christelijke, Keltische, Indische, Japanse, etc.) en ze zijn allemaal getekend met een groots, flamboyant, Japans charisma.
Apocalypse is een donker, bikkelhard en ingewikkeld rollenspel, waarmee het de perfecte RPG is om naast het vrolijke, toegankelijke en hartverwarmende Pokémon Sun & Moon op je 3DS te spelen.

OORDEEL:



PULARIA

Een overvolle en zeer gevarieerde PUlaria deze maand, dus laten we maar snel beginnen!

NACON

GC-400ES PC GAMING CONTROLLER



DEZE CONTROLLER ZAG HET LICHT DANKZIJ EEN HEUSE CROWDFUNDING CAMPAGNE OP INDIEGOGO EN IS TWEE JAAR LANG IN ONTWIKKELING GEWEEST.

De community zei 'ja' tegen dit project en met recht, want de Nacon GC-400ES is misschien wel de beste PC-controller die we ooit in onze knuistjes hebben gehad.

Het idee achter de controller is dat je hiermee echt álle genres kunt spelen, van grote MOBA's tot competitieve shooters, en niet langer met muis en toetsenbord aan de slag hoeft. Of gamers echt hun muis toetsenbord combinatie gaan verruilen voor deze controller wagen we te betwijfelen, maar dat het een fantastische gamecontroller is staat buiten kijf.

De gamepad is slick vervaardigd, hij werkt zowel met DirectInput als XInput, komt met tal van extra (verwijderbare) knoppen en bezit een zeer accuraat rechterpookje.

Het apparaat als zodanig is aanpasbaar in gewicht dankzij de meegeleverde zes gewichten van 10-17 gram.

In de eSports modus kun je maximaal vier profielen in het interne geheugen van de controller aanpassen zonder software te installeren: gewoon via plug and play. Zo kun je dus binnen een game zelfs wisselen tussen profielen, bijvoorbeeld van een sniperprofiel naar een close range soldier profiel. Maar ook functies die je normaal onder de muisknoppen huisvest, kun je onder de knoppen van de GC-400ES stoppen.

Zoals te verwachten, ligt de controller heerlijk in de hand. Met name het rechterpookje klikt zoals gezegd super nauwkeurig en vloeiend zonder dat je het idee hebt dat je aan het 'schakelen' bent. Een absolute verademing.



PRIJS: € 100

LOGITECH

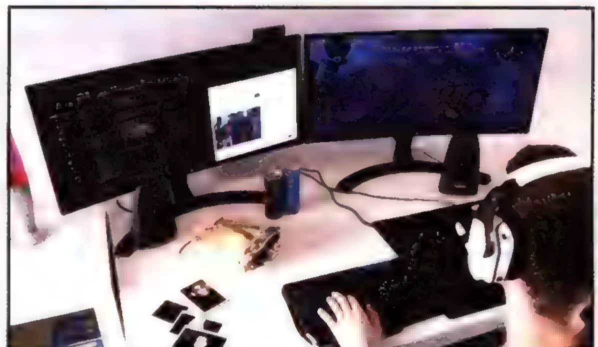
C922 PRO STREAM WEBCAM

ZIT JE ERAAN TE DENKEN OM TE GAAN STREAMEN? DAN IS DE C922 PRO STREAM WEBCAM VAN LOGITECH MISSCHIEN WEL DE WEBCAM VOOR JOU.

De C922 Pro Stream Webcam laat je full HD-video's (1080p) streamen en opnemen met 30 frames per seconde of HD-video's (720p) met 60 fps. De C922 maakt gebruik van dynamische Personify software voor hoge kwaliteit video's. De webcam wordt bovendien geleverd met een drie maanden XSplit premium licentie. Daarnaast wordt er een draaibaar statief meegeleverd waardoor je het apparaatje in de meest optimale positie kunt gebruiken tijdens het streamen.

De webcam bevat bovendien een dynamische achtergrondfunctie die via een slimme vormherkenning de streamer in kwestie onderscheidt van zijn of haar achtergrond, zonder hiervoor een speciaal groen scherm te hoeven gebruiken. Met behulp van software als OBS en XSplit, kun je je game tegelijk met een stream van jezelf uitzenden.

PRIJS: € 99,99



TURTLE BEACH

STREAM MIC

ALS JE DAN TOCH GAAT STREAMEN, ZORG DAN OOK METEEN DAT HET MET JE GELUID GOED ZIT.
De ingebouwde omni-directionele noise-cancelling microfoons van de eerder besproken C922 doen goed hun werk, maar voor echt hoogwaardig geluid is het gebruik van een losse microfoon natuurlijk altijd beter.
De Turtle Beach Stream Mic is volgens de makers een 'professionele desktopmicrofoon' die is gemaakt voor gamers die rechtstreeks vanaf hun consoles (PS4 / Xbox One) streamen, maar hij werkt ook prima met een PC of een Mac via plug-and-play. De techniek aan boord zorgt voor een fijne, gelaagde sound. De zogenaamde adaptieve micpatronen met TruSpeak leveren HD-spraakdetectie, terwijl digitale processing van EQ, gain en compressie het geluid balanceert en zo resulteert in een helder, krachtig stemgeluid. Heel fijn microfoontje dit.



PRIJS: € 99,99

LAAT JE NIET VERBLINDEN DOOR HAAT VOOR EEN FRANCHISE OF UITGEVER, STRAKS MIS JE EEN VETTE GAME DIE TOCH ECHT WEL DE MOEITE WAARD IS.



WIKO

UFEEL PRIME

SMARTPHONEFABRIKANT WIKO MAAKT BUDGET SMARTPHONES DIE ONDANKS DE LAGE PRIJS HEEL COMPLEET ZIJN. DE WIKO UFEEL PRIME IS HET SCHOOLVOORBEELD VAN ZO'N COMPLETE MAAR BETAALBARE SMARTPHONE.
Een belangrijke gadget van de Ufeel lijn van Wiko is de vingerafdruksensor die onderaan het scherm zit. Deze kan namelijk vijf verschillende vingerprofielen opslaan en herkennen, vingers die elk aan een andere applicatie of handeling kunnen worden gekoppeld. Als je bijvoorbeeld vaak twittert, dan kan je de Ufeel Prime zo instellen dat je wijsvinger de telefoon ontgrendelt en twitter opent. Je zou ook je middelvinger kunnen toewijzen aan het bellen van je schoonmoeder, om maar een voorbeeld te noemen.
Deze vingerafdruksensor is razendsnel, wat ook voor de rest van de telefoon geldt. De acht-core processor is er niet een uit het topsegment, maar dat is logisch gezien de prijs.
Met 4GB aan geheugen en 32GB aan opslag zal je niet snel ruimte te kort komen. Die 32GB kan uitgebreid worden met 64GB via een Micro SD kaart, mits je niet van plan bent het tweede Simkaart slot te gebruiken.
De behuizing zelf is van aluminium met afgeronde hoeken die samen met het 5 inch scherm de telefoon erg fijn in de hand laten liggen. Met je duim kan je het hele scherm aanraken, waardoor bediening met één hand goed te doen is.
Op de achterkant zit een 13MP camera die wat tegenvalt. Als je overdag een foto wil maken, stelt de Ufeel Prime niet teleur - al is de HDR modus een tikkeltje langzaam kant - maar 's nachts stelt de camera weinig voor. De selfie-camera heeft overigens wel een flitser.
Het grootste kritiekpunt op de Ufeel Prime is de meegeleverde software en launcher. De launcher bepaalt wat je op je startscherm te zien krijgt: icoontjes van de geïnstalleerde apps, klokken, zoekbalken en andere widgets. Gelukkig is dit minpuntje makkelijk op te lossen: installeer de Google Now Launcher in plaats van de launcher die meegeleverd wordt door Wiko.



PRIJS: € 249,99

TURTLE BEACH & RIG

HEADSETS VOOR PLAYSTATION VR

EEN VAN DE BELANGRIJKSTE PLUSPUNTEN VAN VR IS DAT JE MEER DAN OOIT OPGAAT IN JE GAMEBELEVING. JE WORDT NIET AFGELEID DOOR JE OMGEVING, EN MET EEN KOPTELEFOON OP BEN JE HELEMAAL IN EEN ANDERE WERELD.
Probleem kán zijn dat je bestaande koptelefoon niet helemaal lekker om de VR-headse en je knar zit, dus daar springen fabrikanten handig op in. Zo zijn er nu twee headsets op de markt die zich speciaal richten om te gebruiken met PlayStation VR (maar natuurlijk ook los als je geen VR hebt).
De **Turtle Beach Ear Force Stealth 350VR** gamingheadset is zo gemaakt dat ie extra ruimte heeft voor een VR-hoofdband en kabels. Hij zit comfortabel en de microfoon met ruisonderdrukking (ANC) kun je er desgewenst aflaten. Je hebt geen gehannes met draadjes dankzij de los te koppelen audiokabels, terwijl de geïntegreerde audiobediening binnen handbereik is op de headset zelf.
Niet onbelangrijk: de Stealth 350VR's 50 mm neodymiumspeakers zorgen voor een rijke audio waarbij de hoge en lage tonen duidelijk zijn te onderscheiden; scherp waar het scherp moet zijn en brommend en bassend in de lagere regionen.
De **RIG 4VR** heeft vergelijkbare kwalificaties in huis, al is deze wel ietsje lichter, zowel qua materiaal als performance. Het lichtgewicht design is heel fijn, maar daardoor voelt ie ook een tikkie goedkoop.
De RIG 4VR beschikt over 40 mm drivers en lage frequentie resonatoren. De bas is diep en het overall geluid is spot on. Naast de verwisselbare kabels met verschillende lengten voor gebruik met de PlayStation VR en de Dualshock 4 controllers, heeft de headset ook een afneembare flip-to-mute boom met noise-cancelling mic.
Minpuntje: de headset heeft geen volumeregelaar in de kabel of op de oorschelpen, hierdoor is het lastig het volume aan te passen terwijl je de PlayStation VR draagt.



PRIJS EAR FORCE STEALTH 350VR: € 79,99



PRIJS RIG 4VR: € 69,99

PU 278 LIGT 24 JANUARI IN DE WINKELS

SMORGASBORD

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- KIJKEN WE VOORUIT NAAR 2017 IN DE GROTE GLAZEN BOL SPECIAL
- HEBBEN WE NIEUWE HETE INFO OVER DE NINTENDO SWITCH
- IS HET GRIEZELEN GEBLAZEN MET DE REVIEW VAN RESIDENT EVIL 7
- SPEELT JAN INTERGALATISCH STRATEGO MET HALO WARS 2
- SPELEN WE NU AL DE GAME MET DE BELACHELIJKSTE NAAM VAN 2017: KINGDOM HEARTS HD 2.8 FINAL CHAPTER PROLOGUE
- LAAT YOSHI ZIJN VRIENDELIJKE SNUITJE WEER EENS ZIEN
- EN HEBBEN WE EEN HANDSON MET HORIZON: ZERO DAWN!

* ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD *

HET IS ONS GEEN WORST



Gaat er alweer iemand weg? Yep, maar gelukkig niet bij PU. Deze keer is het Michel Musters, hoofdredacteur van Gamer.nl (in front) die z'n biezen pakt. Nou zal jullie dat wellicht worst wezen, maar wij vonden 'm een toffe peer en we gaan hem op onze game-redactie zeker missen. Michel, het ga je goed en we komen binnenkort zeker effe worstenbroodjes bij je eten in Roosendaal.

TWEE OUWE TAAITAAIEN

Drie dagen voor zijn verjaardag kwam Sinterklaas onverwacht even langs op de redactie. Dit tot grote vreugde van Ed die Sint nog kent uit de tijd dat de Goedheiligman nog een Goedheiligjochie was. Omdat het een paar dagen voor zijn verjaardag was, had Sint alle tijd om met Ed bij te praten, en haalden zij herinneringen op aan hun avonturen tijdens de kruistochten en hun gezamenlijke vrienden Christoffel Columbus en Karel II. Toen eind van de middag Ed ook nog een fles oude jenever uit z'n bureaula trok, werd het een onvergetelijke middag voor deze twee ouwe taaien.



PU IS HET BESTE MEDICIJN

Okay, je moet drie keer kijken, maar er ligt toch echt een PU op het nachtkastje van deze 'patiënt'. Nou gebeurt het wel vaker dat ons blaadje in het ziekenhuis wordt gelezen, want daar word je nou eenmaal vrolijker van dan van een CliniClown, maar wat is er dan zo bijzonder dat we z'n plaatje van erbarmelijke kwaliteit dan toch plaatsen? Nou, dit is namelijk een still uit de veelbekeken ziekenhuisserie CMC die wekelijks te zien is op RTL 4, en dat maakt ons stiekem toch best wel een heel klein beetje trots.





PURE WANHOOP

Nog zo'n plaatje waar je drie keer naar moet kijken voordat je ziet dat Jan daar op z'n buik ligt om z'n laptop van stroom te voorzien. Wat je niet ziet, is de wanhopige blik op Jan z'n smoel, want hij had namelijk een weddenschap met Ed dat hij diezelfde avond voor 23.59 uur zijn tekst zou inleveren. Normaal heeft Jan schijt aan deadlines, maar als het om een weddenschap gaat, ligt dat effe anders natuurlijk. Uiteindelijk won Jan toch, dus moest Ed tot zijn verdriet een CD aftikken. Dat Jan uiteindelijk een nieuwe oplader moest kopen voor het belachelijke, want Apple, bedrag van 90 euro vond Ed dan wél weer om te lachen.



BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:



YOUTUBE.COM/ POWERUNLIMITEDTV



FACEBOOK.COM/ POWERUNLIMITED

TWITTER.COM/ POWERUNLIMITED

STAR TREK BEYOND PRIJSVRAAG



In samenwerking met Universal hebben we een lekker Star Trek prijsvraagje voor jullie. De prijzen zijn:
Een DVD van Star Trek Beyond (2x), de Star Trek 50th Anniversary Box die 16 november is uitgekomen en een Star Trek Headphone.
De vragen zijn niet al te moeilijk, en de goede antwoorden kun je sturen paar prijsvraag powerunlimited.nl ovv Star Trek. May the force be with you… uuh… sorry.



1: Hoe gaat de aankomende Star Trek serie heten?
A) Star Trek: Odyssey
B) Star Trek: Discovery
C) Star Trek: Epiphany
D) Star Trek: The Klingon Cuddles

2: Wie is géén Star Trek-kapitein?
A) Captain Janeway
B) Captain Cisko
C) Captain Kirk
D) Captain Ackbar

3: Welk alien-ras houdt niet van oorlog?
A) De Klingons
B) De Cardassians
C) De Tribbles
D) De Romulans







SNURKER VAN DE MAAND

Zo ziet Wouter er dus uit als ie net wakker schrikt. De man was achter z'n bureau in slaap gevallen(!) en Tjeerd besloop 'm om stiekem een fotootje van de snurker te maken voor in de PU. En op zulke momenten merk je dat Wouter nét iets dichter bij de oermens staat dan anderen, omdat hij instinctief aanvoelde dat iemand hem benaderde. Inderdaad, precies zoals Neanderthalers ook een soort van zesde zintuig hadden voor gevaar.



RESIDENT EVIL IN BIJSCHRIFTEN

Het is al bijna een traditie dat Ed een greep doet in zijn Ouden Doosch om wat oude bijschriften op te vissen die alles te maken hebben met de game die op de cover staat. En hoewel tradities er wat ons betreft zijn om mee te breken, houden we deze nog effe in stand.







Z'n deelname aan 'Ik wed dat ik het kan' met kettingzaagjongleren was geen succes geweest.





DE FRAMEDROP AWARDS 2016





HALLO EN WELKOM BIJ DE ALLEREERSTE EDITIE VAN DE FRAMEDROP AWARDS! NAAST HET TEKENEN VAN STRIPS OVER GAMES, MAG IK ZE NATUURLIJK OOK GRAAG ZELF EVEN SPELEN. ER WAREN ENKELE TITELS DIE VOOR MIJ OM VERSCHILLENDE REDENEN EXTRA OPVIELEN DIT JAAR. DIE ZET IK DAN OOK GRAAG OP DE VALREEP NOG EVEN IN HET ZONNETJE AAN DE HAND VAN VERSCHILLENDE GEIJKTE CATEGORIEËN. BLIKT U MEE TERUG?

ZOETSTE NECTAR VOOR DE OREN

DOOM



GELOOFWAARDIGSTE BUITENSPEELSIMULATOR



DIKSTE DAADWERKELIJKE FRAMEDROPS

BATMAN RETURN TO ARKHAM



STERKSTE 'ZIJN WE ER NOU ONDERHAND?' GEVOEL

UNCHARTED 4



GROOTSTE HOLY SHIT MOMENT



LEGO DIMENSIONS

THAT'S RIGHT FOOL! I'M IN YO GAME!



DAT WAS HET DAN VOOR 2016! MAAR NIET GETREURD, WE MOGEN ONS VERHEUGEN OP EEN STAMPVOL NIEUW GAMEJAARTJE. BEDANKT VOOR HET KIJKEN EN HAPPY GAMING!